

**32x CD-olvasók és névtelen 3D kártyák tesztje**



**A CD-ROM  
MELLÉKLETEN:  
NHL 99  
POPU  
LOUS 3  
JÁTSZHATÓ DEMO**

**1998. NOVEMBER**

**MAGYAR**



# WWII Fighters

**Atomjó II. Világháborús szimulátor  
7 repgép légi harcászati gyorsfalója**

# Caesar III

**Gazdálkodj rómaiként – mega-leírás 6 oldalon**

# Knights & Merchants

**A Settlers III vetélytársa**

**A CD tartalmából:**

**Játszhatók:** Age of Empires: The Rise of Rome, Future Cop LAPD, NHL 99, Oddworld: Abe's Exodus, Populous: The Beginning, Powerslide, Shogo: Mobile Armor Division, Viper Racing, WWII Fighters és még sokan mások...

**Előzetesek:** MS Combat Flight Simulator, Uprising 2

**Mélyvíz:** Adobe Photoshop 5.0, Allaire HomeSite 4.0, Netscape Communicator 4.5, CuteFTP 2.6, WinAMP 2.03, WinZIP 7.0

**PC-K User:** Demo- és rendszerprogramozás, no meg sok más is!

**Demozóna:** Válogatás a Cache '98 party terméséből

1998. November

Ára: 995 Ft Előfizetve: 700 Ft



**Half-Life, Ring, Riverworld, NBA'99 előzetes, NHL '99, QII Ground Zero, People's General, Urban Assault, Grand Prix Legends leírás, Nightlong, Knights and Merchants, Emergency, Caesar III végigjátszás**






EcoBIT Multimédia Kft.  
Kis- és nagykereskedelmi  
üzlet:  
1077 Wesselényi u. 25.  
Tel.: 351-3078  
ecobit@mail.datanet.hu.

# EcoBIT Multimédia Kft






EcoBIT Multimédia Kft.  
Kiskereskedelmi üzlet:  
PÓLUS CENTER  
Market Street 381.  
Tel.: 419-4175  
MINDEN NAP!

**Folytatódnak fantasztikus akcióink!**  
**Ha ezzel a hirdetéssel a kezében teljesárú (nem akciós)**  
**játékprogramot vásárolsz, ajándék pólót adunk!**  
**Igényelj INGYENES törzsvásárlói kártyát üzletünkben!**  
**Postai megrendelésnél a csomagküldés költségét mi fizetjük!**

## ÚJDONSÁGAINK!

NHL 99 
Israeli Air Force (Jane's) 
Need for Speed 3 
Dune 2000 
War Games 
V 2000
X-Files The Game 
X-Files The Game  + U.Acces
World of Combat 2000
Lockheed F16 / Míg-29 
Street Fighter Alpha
Fighter Pilot 
NBA 99 
FA Premier League Manager
Carmageddon 2

## AKCIÓINK!

9990,-	Panzer 44	<del>11990,-</del>	helyett	3990,-
11990,-	Industry Giant	<del>1990,-</del>	helyett	8990,-
9990,-	Vangers	<del>11990,-</del>	helyett	6990,-
9990,-	Mysteries of the Sith	<del>6990,-</del>	helyett	2990,-
6990,-	Broken Sword 2	<del>9990,-</del>	helyett	5990,-
11990,-	Ultima Collection	<del>1990,-</del>	helyett	990,-
8990,-	Tonka 2 Search and	<del>11990,-</del>	helyett	6990,-
11990,-	Xenocracy 	<del>11990,-</del>	helyett	3990,-
11990,-	Time Warriors	<del>7990,-</del>	helyett	4990,-
12990,-	Galapagos	<del>9990,-</del>	helyett	3990,-
11990,-	Madden NFL 98	<del>11990,-</del>	helyett	6990,-
12990,-	Croc 	<del>9990,-</del>	helyett	4990,-
12990,-	X-Files U.A.	<del>7990,-</del>	helyett	3990,-
9990,-	Dark Omen/Deadlok 2	<del>11990,-</del>	helyett	7990,-
12990,-	Dark Omen 	<del>9990,-</del>	helyett	5990,-
	Rebel Moon Rising	<del>9990,-</del>	helyett	2990,-
	Maximum Force	<del>11990,-</del>	helyett	3990,-
	Darklight Conflict	<del>4990,-</del>	helyett	2990,-
	Privateer 2	<del>4990,-</del>	helyett	3490,-
	Apache Longbow	<del>4990,-</del>	helyett	3490,-
	Slamscape	<del>3990,-</del>	helyett	990,-
	Grid Run	<del>3990,-</del>	helyett	990,-
	T-Mek	<del>3990,-</del>	helyett	990,-
	Unreal 	<del>9990,-</del>	helyett	6990,-
	Need for Speed 2 SF	<del>4990,-</del>	helyett	3490,-
	World Cup 98 	<del>11990,-</del>	helyett	6990,-

## FOLYTATÓDIK A PSX AKCIÓ!


<del>13990,-</del>	Xenocracy	<del>13990,-</del>	helyett	3990,-
<del>12990,-</del>	Perfect Assassin	<del>12990,-</del>	helyett	2990,-
<del>13990,-</del>	Critical Depth	<del>13990,-</del>	helyett	6990,-
<del>13990,-</del>	Duke Nukem 3D	<del>13990,-</del>	helyett	3990,-
<del>12990,-</del>	NBA Fastbreak	<del>12990,-</del>	helyett	4990,-
<del>13990,-</del>	Nuclear Strike	<del>13990,-</del>	helyett	4990,-
<del>12990,-</del>	Arcade Greatest Hits 2	<del>12990,-</del>	helyett	4990,-
<del>12990,-</del>	Rock and Roll Racing	<del>12990,-</del>	helyett	3990,-
<del>13990,-</del>	Agent Armstrong	<del>13990,-</del>	helyett	4990,-
<del>11990,-</del>	Ballblazer Champ.	<del>11990,-</del>	helyett	4990,-
<del>12990,-</del>	Bushido Blade	<del>12990,-</del>	helyett	6990,-
<del>7990,-</del>	Pitball	<del>7990,-</del>	helyett	2990,-
<del>7990,-</del>	Star Gladiator	<del>7990,-</del>	helyett	4990,-
<del>12990,-</del>	Diablo	<del>12990,-</del>	helyett	9990,-
<del>11990,-</del>	Monster Trucks	<del>11990,-</del>	helyett	6990,-
<del>7990,-</del>	Grid Run	<del>7990,-</del>	helyett	2990,-
<del>11990,-</del>	Earthworm Jim 2	<del>11990,-</del>	helyett	3990,-

## KÖZELEG A KARÁCSONY!

<del>11990,-</del>	helyett	3990,-
<del>11990,-</del>	helyett	4990,-
<del>11990,-</del>	helyett	4990,-
<del>11990,-</del>	helyett	4990,-
<del>11990,-</del>	helyett	5990,-
<del>11990,-</del>	helyett	3990,-
<del>11990,-</del>	helyett	3990,-
<del>11990,-</del>	helyett	4990,-

<del>4990,-</del>	helyett	3490,-
<del>4990,-</del>	helyett	3490,-
<del>3990,-</del>	helyett	990,-
<del>3990,-</del>	helyett	990,-
<del>3990,-</del>	helyett	990,-
<del>9990,-</del>	helyett	6990,-
<del>4990,-</del>	helyett	3490,-
<del>11990,-</del>	helyett	6990,-

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

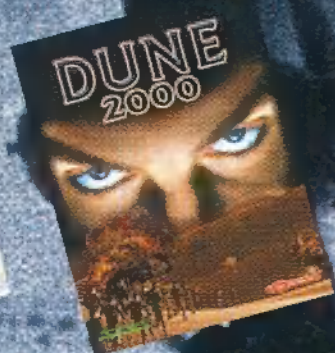
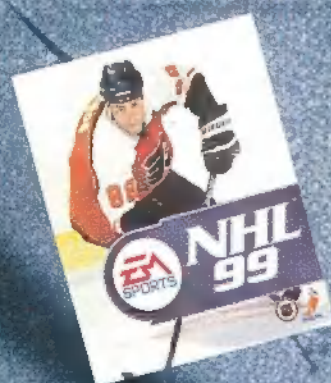
 ábrával jelzett játékok magyar kézikönyvvel és dokumentációval kerülnek forgalomba!

Viszonteladók figyelem!

Electronic Arts, Virgin Interactive, Interactive Magic, SCI, Grolier termékek közvetlenül a magyar képviselettől.

Értékesítési feltételeinkről kérjenek tájékoztatást Nagykereskedelmi részlegünknel.

1075 Budapest, Wesselényi u.28. Tel. 351-9759, Fax 352-8549,  
Mail: ecobit@mail.datanet.hu



Info hotline: 351-3078, ecobit@mail.datanet.hu, www.ecobit.hu

# NEM TUDOD, MIT KÉRJ KARÁCSONYRA? VAN NÉHÁNY ÖTLETÜNK.

## Megrendelőlap

### PC-X előfizetés

- 1 évre (8400 Ft)
- 1/2 évre (4200 Ft)
- 1/4 évre (2100 Ft)

Melyik hónaptól: .....

### PC-X Akták

- #2, 1997 májusi (300 Ft)

### PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- CD csomag (4-11-ig CD, 100 Ft/db)
- CD csomag (12-16-ig CD, 1000 Ft/5 db)
- CD csomag (17-22-ig CD, 1800 Ft/6 db)

- PC-X Túlélőkészlet (2880 Ft)

### A túlélőkészlet darabjai külön is megvásárolhatók:

- PC-X számológépes kulcstartó (680 Ft)
- PC-X bögre (680 Ft)
- PC-X egérpad (680 Ft)
- PC-X szerszámkészlet (480 Ft)
- PC-X póló (680 Ft)

### További PC-X ajándéktárgyak:

- PC-X-es CD tartó (680 Ft)
- PC-X himzett baseball sapka (1180 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

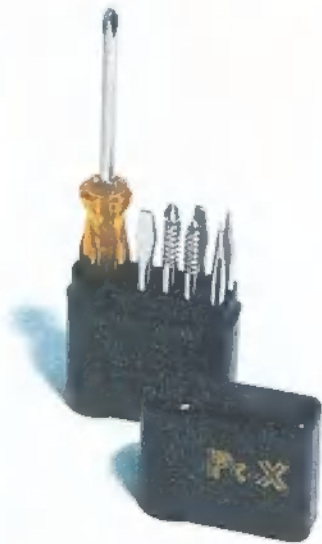
Nevem: .....

Címem:     .....

Rendelésed e-mailben is feladhatod: [pcx.terjesztes@idg.hu](mailto:pcx.terjesztes@idg.hu)

A fentieket személyesen is megvásárolhatod ügyfélszolgálatunkon:

1012 Bp., Márvány u. 17. (Bejárat az Alkotás u. felől, nyitva H-P: 12.00-18.00)



**HA SZÉT KELL KAPNI VALAMIT  
PC-X SZERSZÁMKÉSZLET**



**HA FEL AKAROD ÍRNI EGY BOMBÁZÓ TELEFONSZÁMÁT  
PC-X TOLL**



**HA SZOMJAS VAGY  
PC-X BÖGRE**



**HA PUSKÁZNI AKARSZ MATEKÓRÁN  
PC-X SZÁMOLÓGÉPES KULCSTARTÓ**

# PC-X TÚLÉLŐKÉSZLET

**EGÉRALÁTÉT - BÖGRE - KULCSTARTÓ - TOLL - SZERSZÁMKÉSZLET - PÓLÓ**

**AZ IDEÁLIS KARÁCSONYI AJÁNDÉK - MEGRENDELHETŐ A KIADÓNÁL (TEL.: 212-0398 / 322)**

**VAGY MEGVÁSÁROLHATÓ SZEMÉLYESEN AZ ÜGYFÉLSZOLGÁLATUNKON (1012 BP., MÁRVÁNY U. 17.)**

**A TÚLÉLŐKÉSZLET DARABJAI KÜLÖN IS MEGVÁSÁROLHATÓK!**



**HA FÁZOL  
PC-X PÓLÓ**



**HA MÁSRÁ VÁGYIK AZ EGERED  
PC-X EGÉRALÁTÉT**





CÉLPONTBAN

34 World War II Fighters  
Atomjó Második Világháborús szimulátor



GAMEPORT

**V**an Internet hozzáférése? Ha nincs, szerezz be egyet, vagy az épp átrendezés, újraélesztés alatt álló Sulinet program keretében férközz oda a sulis számítógépéhez. Hogy miért? Elkészült a PC-X Gamez, a magazin napi frissítésű website-ja! A játékvilággal kapcsolatos hírek, információk mostantól a megújult oldalakon, azon melegében olvashatók! Emellett persze előzeteseket, leírásokat, cheat-kódokat, végigjátszásokat is találsz – nem is beszélve a túlélőkönyvekről, egyelőre Starcraft és Dune 2000 témában. Megtudhatod, miről pletykálnak a netfüggők, interjúkat olvashatsz játékok készítőivel, megszemlélheted, melyik játék mikorra várható. Nem kell megvárnod, míg megjelenik a következő számunk, azonnal letöltheted a legújabb demókat, javító kódokat, vagy akár komolyabb témájú, hasznos programokat, sőt, X-Music rovatunk MP3 zene-részleteit is megtalálod! Alakulgató fórumainkon nyílt levelezést folytathatsz különböző témákban. Elakadtál egy játékban, nem találsz egy patchet vagy egy drivert? Csak írd valamelyik fórumra, s biztosan lesz, aki majd segít!

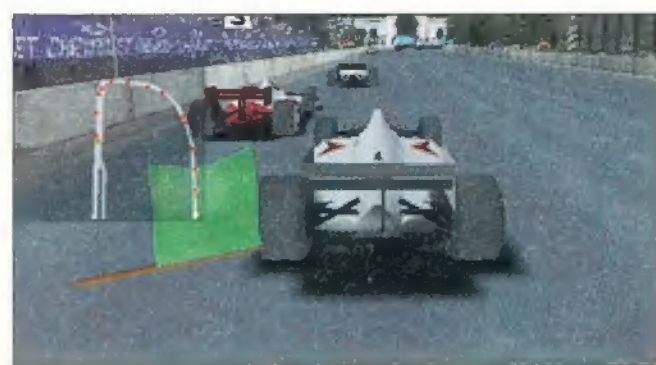
A nethez kapcsolódik, hogy a PC-X-be érkező megfejtések egy része már e-mailben érkezik. Nyugodtan írjatok, elfogadjuk az e-mail megfejtéseket is, csak egyetlen dolgot ne felejtsetek el: megírni a címeteket (snail-mail, azaz hagyományos postai elérés)! Meglehetősen nehéz feladat elé állítottuk bennünket, mikor a kihúzott nyertesnek el szeretnénk küldeni az ajándékot – e-mail címre egyelőre még nem szállít ki a posta!

Sokan ragadtatok tollat, hogy megírjátok, tetszett az októberi szám – köszönjük! A változások maradandóak lesznek, beleértve a 84 oldalt, a jobb papírt és az új kötési formát. Sőt, most mindezt megfelleljük egy ajándékkal: a PC World egy-egy régebbi CD-jével. Testvérlapunk elsősorban azoknak szól, akik a számítástechnika komolyabb dolgaival foglalkoznak, és mivel biztosak vagyunk benne, hogy köztetek is sokan vannak ilyenek, érdemes át-böngészni a „bátyó” CD-mellékletét.

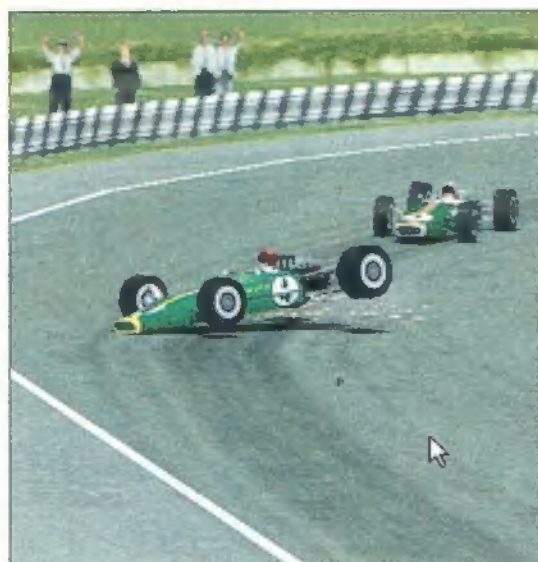
Mr. Chaos



Newman-Haas Racing 16  
NBA 99 18



NHL 99 20  
Quake II: Ground Zero 22  
People's General 24  
The Operational Art Of War 29



China: Forbidden City 30  
Montezuma's Return 32  
Grand Prix Legends 38  
Urban Assault 40  
Nightlong 42  
Knights & Merchants 46  
Emergency 50  
Caesar III 54

## MÁSVILÁG

- 60 X-Rejtvény
- 62 X-Music
- 64 Movie World
- 66 Aréna



## MÉLYVÍZ

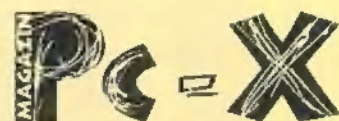
- 69 CorelWORLD 1998
- 70 Névtelen 3Dfx kártyák
- 72 MousePen  
Kiegészítő ventilátor
- 73 BTC billentyűzet
- 76 Találmányok és feltalálók
- 77 Dr. Tracker
- 80 32x CD-ROM olvasó teszt
- 81 Hardware hírek



## PC-X USER - PROGRAMOZÁSI ROVATUNK A CD-N:

### Cikkek:

- Borland Delphi - alapok  
Most kezdődik beígért sorozat
- Cheat a szokásos csalás
- Demo - 100% Plasma
- Hogy működik a proci ?  
Szegmentált memóriakezelés védett módban
- JAVA - AWT II.
- Kommunikáció - NetBIOS
- OOP - C++-os könyv  
Thinking in C++
- Rendszerprogramozás  
Mágneslemezes egységek
- Visual C++



V. Évfolyam 11. szám  
1998. November

Következő számunk  
december 1-én jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin  
Megjelenik havonta.  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó:

Bíró István

ügyvezető igazgató

Főszerkesztő:

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

mrchaos@idg.hu

Főszerkesztő-helyettes:

Spányik Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

Szerkesztő:

Samu József (Sam. Joe)

samjoe@idg.hu

Tesztlabor:

Branyiczky Gábor (Schuerue)

schuerue@idg.hu

Tördelőszerkesztő:

Palotai Árpád (Malachit)

malachit@idg.hu

PC-X Club Bázisparancsnok:

Trautmann Balázs (Trau)

trau@idg.hu

PC-X User szerkesztő:

Bérczi László

pc-xuser@freemail.c3.hu

Külsős munkatársak:

Bíró Dániel (El Capo)

elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla)

godzi@idg.hu

Peller András (Pelace)

pelace@idg.hu

Ujhelyi Zoltán (Newlocal)

newlocal@idg.hu

Újhegyi Péter (Júpi)

jupi@idg.hu

Logóterv:

Kondákor László

Postacím:

1537 Budapest, Pf. 386.

A szerkesztőség és a Club címe:

1012 Budapest, Márvány u. 17.

(PC-X Club bejárat az Alkotás u. felől)

PC-X Gamez Web oldal:

www.pcx.hu

Szerkesztőségi e-mail:

pcx@idg.hu

Megrendelés e-mail:

pcx.terjesztes@idg.hu

Csak előfizetés – zöld szám:

06-80-200-263

Telefon (mellékes):

356-0691, 356-8291

212-0398, 214-9512

PC-X Club és ügyfélszolgálat: 343-as mellék;

Előfizetés, hibás CD-vel kapcsolatos probléma

esetén 322-es mellék; szerkesztőség: 316-os mellék

Telefax:

356-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, va-

lamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-

70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.

A lap ára 995 Ft, a negyed éves előfizetés 2150 Ft, a fél

éves 4200 Ft, az egy éves 8400 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi Iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötetés: Mesterprint Kft.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 98.0310

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az

alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen

felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A megjelent hirdetéseket és a CD-n található programokat a szerkesztőség a

legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért

felelősséget nem vállalhat!



# Half-Life

## AZ ELSŐ NAP

A Sierra egyik nagy durránása lehet az ősz végére ígért 3D akciójáték. Ami kiemeli a Valve Software játékát a többi Quake II klón közül, az a történet egyedisége, a karakterek interaktivitása és a megvalósítás igényessége. Az OEM verzióként napvilágot látott Első Nap (Day One) lenyűgözött minket.

A történet főhőse, akinek irányítását a kezdedbe ragadhatod, Gordon Freeman, fizikus, a játék elején érkezik a Black Mesa kutató központba, hogy részt vegyen egy szigorúan titkos kísérletben. Persze a dolog nem egészen úgy sül el, ahogy eltervezték, valami eszméletlenül félresikerül. Ez még csak hagyján – mellékhatásként dimenziókapu nyílik egy másik bolygóra, amelyen keresztül különös, de nem éppen jóindulatú lények árasztják el a komplexust. Minden fegyver nélkül elpucolni egy teljesen ismeretlen felépítésű, földalatti épületkomplexumból nem éppen a legegyszerűbb dolog. Ráadásul a mentésünkre érkező kormánycsapatok sem azok, akiknek elsöre látszanak. Nem a keblükre ölelni jöttek, hanem eltakarítani a nyomokat – a túlélőkkel, szemtanúkkal együtt.

Az első, ami megfogott, hogy ez végre tényleg más, mint az eddig ugyanebben a kategóriában megjelent játékok. Hányszor megígérték már, hogy majd egy igazi történetet játszhatunk végig, lesz élet a pályákon, és nem kell mindenkit kiirtani, aki szembejön. Itt mindez végre megvalósult. Persze, a szörszálhasogatók mondhatják, hogy máshol is akadt már néhány nem lelövendő civil (a Jedi Knightban például, de még a Duke Nukem 3D-ben is találkozhattunk félhalott, befont lánykákkal), ám ezek nem igazán voltak részesei a történetnek, kábé annyira voltak lényegesek, mint egy ottfelejtett szemetesvödör, na jó, mozgó szemetesvödör. A Half-Life-ban a tudóstársak és a biztonsági őrök lényeges szerepet játszanak: akadnak ajtók, amit nem tudunk kinyitni,

mert még nem vagyunk benne a központi számítógép adatbázisában. Ekkor magunkkal kell cipelni egy tudóst, hogy dugja már oda a képét a retinavizsgálóhoz, és tovább tudjunk haladni. Társként szegődhet mellénk fegyveres biztonsági őr is, aki ugyanúgy lövöldözik az idegeinkre, mint mi (és ráadásul nem a mi lőszerünk fogy). Sajna ezek egy idő után mindig elmaraadoznak, mert lesz egy-két olyan pályarész, ahová nem jönnek utánunk. Nagyon tetszett az is, hogy amikor véletlenül lelöttem egy tudóst (tudjátok, megesik az ilyen ☺), az épp velem kószáló biztonsági őr meglátta, s szépen elkezdett rám lövöldözni. Megint más kérdés, hogy nem élte túl, de legalább megpróbálta.

Érdeemes végigcsinálni az akadálypályát, ahol megtanulhatjuk karakterünk irányítását és a rajtunk lévő különleges védőruha különböző funkcióit. Egy női hang, illetve segítőtársak mutatják be, mit kell tennünk. Az eddig megismerteken kívül be kell biláznunk két új ugrás elemet: az egyikkel hatalmasat szökkelhetünk, a másikkal pedig (ugrás

## Pelace & Mr. Chaos

közben guggolva) csövekbe ugorhatunk be. Sokat megtudhatunk a fegyverhasználatról is: az első nap négy áll rendelkezésünkre: feszítővas (remekül szét lehet vele pofozni a mit sem sejtő professzorokat – a viccet félretéve, ládákat verhetünk szét, amelyekben értékes munícióra, energiacsomagra bukkanhatunk), pisztoly, duplacsövű és géppisztoly. Persze mindegyiket meg kell szereznünk, tudós létünkre mégsem pofozkodhatunk pusztá kézzel (nagyon ötletes, hogy a fegyverek bizony kifognak néha, s nekünk kell újratöltenünk)! Az életerő kétféle összetevőből áll: egyrészt van a szokásos egészség (0-100 %-ig), a másik mutató pedig a szakfander ellenállóságát jelzi (hasonlóképp működik, mint egy pajzs). Ezeket a falakon elvéve található







energia-, illetve pajzstöltővel állíthatjuk vissza a maximális értékre. Egy idő után kimerülnek, ilyenkor odébb kell állni.

Említettem már a másodlagos karakterek szerepét. A pálya elején egyelőre semmit sem kell tennünk, ha azonban eljött a cselekvés ideje, a tudósok ellátnak feladattal. Először meg kell keres-

tőberendezést, úgysem figyel rá senki). Hasonlóképpen babrálnod a komputereket is, egy szobába bésétálva pedig, ahol tudósok értekeznek, rájuk olthatod a villanyt – kikérik maguknak, majd visszakapcsolják. Akad persze a programban néhány apró hülyeség is.



nünk a még jól működő kutatóbázisban az öltözőt, felöltönnünk egy saválló szakfandert, majd segítenünk egy tudományos kísérletben (ennek során történik a baleset). Itt – akárcsak egy kalandjátékban – figyelni kell a párbeszédre (ráadásul nem jelenik meg feliratban), mert ebből derül ki, mi a teendő.

Az első pálya vége felé találkozhatok a kommandókkal: először azt hiszed, hogy végre megérkezett a felmentő sereg, ám amikor szitává lövik az előtted sikoltozó profot (Don't shoot! Don't shoot!), hamar leesik, hogy itt bizony az életedért megy a harc. Szuper élethű, ahogyan a kommandósok egymást közt rádióznak, becserkésznek, hátulról megkerülnek – persze az már kevésbé, ahogy csirke módjára hagyják magukat lemészárolni. Nagyon sok a poénos ötlet: például, be tudod kapcsolni az irányítópulznál a riasztót, erre mindenki lehülyéz, majd kikapcsolják a szirénát (a robbanások után pedig kikapcsolhatod a vijjogó riasz-

Jó pár tárgyat el tudsz tolni vagy húzni (ez is újdonság), de hiába toltam egy ládát 90%-ig a víz fölé, nem borult bele. Viszont ha végül teljesen beelöktem, akkor nagyon jól nézett ki, ahogyan a víz színén úszott és himbálózott.

Ami a grafikát illeti, a program az alapsan átdolgozott Quake II engine-t használja. Végre nem sejtelmes, sötét barlangszerűségekben, vagy elvont űrbázisokban kell bolyongani, hanem teljesen normális, az életből vett helyszínekkel találkozol. Az engine nagy előnye, hogy nem túl magas a gépigénye, nem kell hozzá PII, ami mondjuk az Unrealről nem mondható el (igaz, van némi különbség a kettő között, de azért messze nem akkora, ami ekkora hardver-igény különbséget indokolna – az is igaz, hogy azért PII-n minden játék jobban hasít). Szóval a grafikára nem lesz panaszunk, köszönhetően elsősorban a HiColor textúráknak. Különösen az új típusú 3D-

gyorsítókkal rendelkezők értékelik majd nagyon, mert a felbontást a plafonig lehet állítani. A pályák még az eddig megszokottakhoz képest sem különülnek el egymástól, kicsit zavaró is, hogy például egy folyosó közepén egyszer csak megáll tölteni a program. Igaz viszont, hogy a töltési időt a rövidebb szakaszoknak köszönhetően jelentősen lerövidítették.

Természetesen lesz multiplayer támogatás is, Interneten, helyi hálóban, amit csak el tudtok képzelni. Remélhetőleg jobban elnyeri majd a bigott Quake-esek tetszését – nem úgy, mint a Quake 2 –, ráadásul kimondottan a Half-Life-hoz újrajrják a Team Fortress modult! Keveseket érint, de akik szeretnek saját pályákat gyártani, azok örülni fognak a Worldcraft 2.0 pályaszerkesztőnek, ami szintén az egyik legnépszerűbb széles e nagyvilágban. [F1] [F2]





# Star Wars Behind The Magic

## IT'S A KIND OF MAGIC!

Sam. Joe

Ilyet még a Lucas Arts nem csinált! Ez az első alkalom, hogy nem játékot, hanem egy enciklopédiát készítettek – viszont egyáltalán nem az első alkalom, hogy iszonyatosan nagy betalálás!

**E**z az a program, amit elsősorban a megszállott, fanatikus Star Wars rajongók fognak értékelni, de azok aztán nagyon! Merem állítani, hogy a BtM minden eddig megjelent Star Wars bibliák bibliája! MINDEN benne van! Rengeteg témakör számtalan adattal, érdekesen, képekkel, hangokkal, videókkal. A tálalás pedig tipikusan olyan, amiért a multimédiát kitalálták. Amikor először láttam pár perc erejéig az ECTS-en, már akkor beleszerettem. (Az előző számunk ECTS bemutatói között már említettük a programot. Szándékosan nem ismételttem magunkat, aki nem olvasta a cikket, annak érdemes most fellapoznia azt.) Ezúttal alkalmam volt egy kétszáz megabájtnál is hosszabb demót alaposan kipróbálni élőben is, és újra beleestem, pedig ez a változat „csak” a járművekkel foglalkozik. Lelkendezés lezárva, mesélés megkezd!

Döbbenetesen sok kulisszák mögötti információ található mindenről, írott és képi formában is. Például megnézhetjük az Y-szárnyú korai modelljét, mely csak távolról emlékeztet arra, amit a Birodalom Visszavágban láttunk. Megtudhatjuk, hogy a gyönyörű, áramvonalas Mon Cal cirkálókat eredetileg luxushajókázásra meg kolonizálásra használták, csak amikor a Mon Calamari belépett a polgárháborúba a felkelők oldalán, akkor alakították át őket hadihajónak; ugyanitt kiderül az is, hogy a modellépítők a hajók organikus formái

miatt nem élhettek kedvenc trükkjükkel, és nem használhatták fel kereskedelmi forgalomban kapható kitek alkatrészeit. Láthatunk AT-ST „chicken walker”-t olyan szemszögből, mint még soha, azaz alulról, a talpát is beleértve.

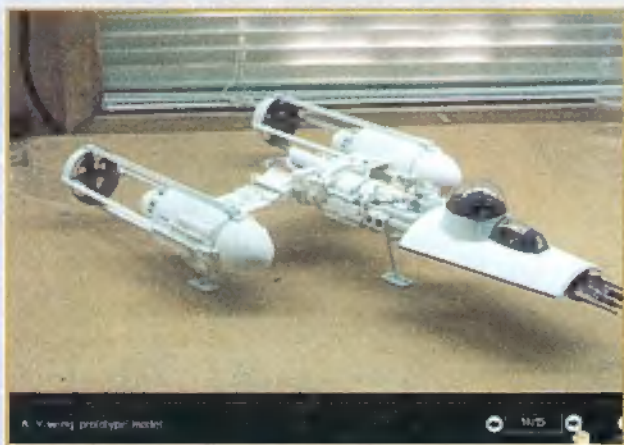
Legeslegelőször a BtM az, ahol csillagtérképet láthatunk a SW univerzum bolygóinak és holdjainak térben elfoglalt helyéről. Megint csak a megszállottak fogják értékelni azt az idővonalat, ahol a nem csupán a trilógia történései, hanem a SW könyvek eseményei is feltüntetésre kerültek. Itt a vége a „hivatalos-nem hivatalos” vitáknak: az ECTS-en élénk tárlalt programnál a hölgy, aki bemutatta a programot, úgy fogalmazott, hogy „George Lucas most a Csillagok Háborúja trilógia előzményét forgatja.” Nos (fanfárok be), a mindenki által ismert filmtrilógia előzményéről (a voltaképpen első részről) is tartalmaz már adatokat a BtM! Ha mindez még mindig nem elégtén ki a nyájas olvasót, akkor elárulom, hogy egy kvíz-játék keretében az igazán pallérozott elmék olyan kérdésekre válaszolhatnak, mint pl. a „Melyik börtönbolygón kezdtek meg az első Halálcsillag összeszerelését?”, vagy a „Hányszor végzett hipertérugrást a Millenium Falcon a három film során?”.

Szerintem a Lost Scenes (Elveszett jelenetek) lesz az egyik legnépszerűbb része a két korongnak. Itt ugyanis olyan filmrészleteket láthatunk, melyek végül kimaradtak a végleges mozi(k)ból. Ha már a videóknál tartunk: megtartották a mozivásznonról ismerős képarányt, így

jó minőségű, szélesvásznú képet csodálhatunk, miközben sztereóban hallgathatjuk a hangot. Ami pedig mindenképpen megérdemel néhány sort, az a program eredendő bája. Mire gondolok? Példa: a színtalpak mögötti képek előcsalására szolgáló ikon az elegáns félárnyékot viselő, első Halálcsillagot ábrázolja. Ha rátoljuk



az ikonra a pointert, akkor a Halálcsillag elfordul, és látjuk, hogy az egész miskulanciát egy fa ácsolat tartja össze. Más: ha részletes információra vagy kíváncsi valamiről, akkor annak az ikonja C3PO, aki – mint tudjuk – pontosan a részletekbe menő locsi-fecsijével kergette örületbe Han Solo-t. Ha elkészült a végleges változat, akkor feltétlenül visszatérünk rá, addig is legyen veletek az Erő! **Pe-X**



# CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon/Fax: 361-4061



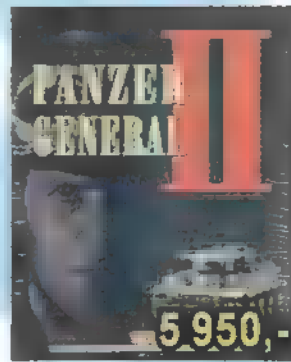
Pacific General



X-COM Interceptor



Constructor\*



Panzer General 2



Heroes Of MM 2



Total Annihilation



Adv. Tactical Fighters



AH-64D Longbow



Duke Nukem 3D Kill-A-Ton



F1 Racing



Ultimate Race Pro



Incubation + Hidden Worlds + Wilderness



Deadlock 2



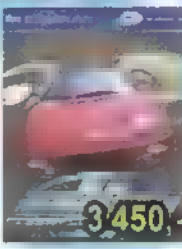
Rally Bajnokság



Settlers II



Mortal Kombat 4



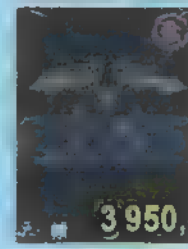
For Speed II SE



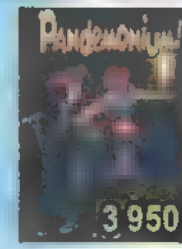
Vészhelyzet



Uprising



Blood



Pandemonium



FX Fighter

Abel's Odyssey	5 950	Dune 2000	JÖN	MegaPak 8	7 950	Settlers 3	JÖN
Pinball	7 950	Earth 2140	3 950	(8 teljes játék angol nyelven)		Seven Kingdoms	5 950
AH-64D Longbow	2 450	F1 Racing (UbiSoft)	4 950	Mortal Kombat 3 [+5 ját.]	JÖN	Shivers 2	4 950
Albion	3 950	F1 Racing 2 Monaco GP	JÖN	Kombat 4	JÖN	Silver 1	4 950
Archimedian Dynasty	JÖN	F1 Lightning 2	3 950	Motocross	13 950	(10 teljes játék német nyelven)	
ATF	2 450	FA PL Football Manager	JÖN	Nascar 2	JÖN	Sim Safari	3 950
Battle Isle II	3 950	Fantasy General	2 950	For Speed II	3 450	Snoopy	2 450
Beasts & Bumpkins	1 950	FIFA Soccer Manager	3 950	Need For Speed 3	9 950	Spec. Ops.	9 950
Betrayal In Antara*	4 950	Fifth Element (ötödik elem)	JÖN	NHL Hockey 97	JÖN	Star T.: Klingon Honor	JÖN
Six	5 950	Fighting Force	JÖN	NHL Hockey 98	9 950	Sub Culture	4 850
(6 teljes játék)		Final Fantasy 7	9 950	Outpost 2	JÖN	Tex Murphy: Overseer	5 950
Birthright	JÖN	Flying Corps	4 950	Pacific General	2 950	Theme Hospital	3 950
Blood	JÖN	Forsaken	JÖN	Pandemonium	3 950	Theme Park	3 950
Broken Sword	4 950	FX Fighter	2 450	Panzer General 2	JÖN	Time Commando	3 950
Sword 2	5 950	Gender Wars	2 450	People's General*	9 950	Tomb Raider 1 Gold	5 950
Caesar 3	JÖN	Gold Games 2	6 950	Pizza Tycoon	2 450	Total Annihilation	JÖN
Capitalism Plus	3 950	(24 teljes játék német nyelven)		POD Gold	JÖN	Total Annihilation: T.	7 950
Carmageddon	5 950	Grand Prix Legends	9 950	Police Quest Collection	5 950	Ultima 7 Complete	2 450
Carmageddon 2	JÖN	Life	JÖN	Police Quest SWAT II	9 950	Ultima Underworld 1+2	2 450
ChessMaster	JÖN	+ Heretic	5 950	Populous + Power Manger	2 450	Ultimate Race Pro	4 950
Civil War Generals 2	4 950	Hexen 2*	4 950	Privateer	2 450	Under A Killing Moon	4 850
SVGA + Civilization 2	6 950	Hexlore	5 950	Privateer 2: Darkening	2 950	Unreal	JÖN
Colin McRae Rally*	JÖN	Imperium Galactica [ang.]	JÖN	Pro Pinball 2: Timeshock	JÖN	Uprising	4 950
Commandos	9 950	Incubation Tripla Pack	JÖN	Quake	JÖN	Urban Assault	13 950
Conflict: Freespace	9 950	Israeli Air Force [Jane's]*	9 950	Quake 2 M.: Ground Zero	7 950	US Navy Fighters 97	3 950
Constructor*	5 950	I-War	JÖN	Rally Bajnokság	2 950	Vészhelyzet	JÖN
Crusader	2 450	Jazz Jackrabbit 2	4 950	Rally Champ. X-Miles	JÖN	(teljesen magyar verzió)	
Dark Earth	JÖN	Jedi Knight + Mission	JÖN	Redline Racer	5 950	Wargames	8 950
2	3 950	Larry Collection	JÖN	Rainbow Six*	JÖN	Wing Commander II	2 450
Deathtrap Dungeon	7 950	Legends + Arthur	2 450	Red Alert Dominator Pack*	11 950	Wing Commander III	4 950
Die The	JÖN	(ismeretterjesztő játékok)		Road Rash	JÖN	Worms Special Pack*	JÖN
Die By The Sword Mission	JÖN	Little Big Adventure 2	3 950	Sensible Soccer Club Edition	7 950	X-Com Apocalypse*	4 950
Dominion Storm	9 950	Lords Of The 2	4 950	Sensible Soccer	JÖN	X-Com Interceptor	6 950
Doom Trilogy	5 950	Magic Carpet 2	2 450	W.O. Soccer 98/99	4 950	X-Files The Game	7 950
Nukem: Kill-A-Ton	5 950	Magic Carpet 3	3 950	Settlers 2	3 950		
		MechCommander	10 950	Settlers 2 Gold	5 950		

Áraink és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát - indokolt esetben - fenntartjuk.



**CD GALAXIS**  
 Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.  
 (a Mórta Zsigmond körténél)  
 Telefon: 361-4061  
 NYITVATARTÁS:  
 Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 10-13h

**POSTAI CSOMAGKÜLDÉS!**  
 Rendelje meg telefonon, hogy másnap már játszhasz vele!

Legfrissebb, teljes árlistánkat egész nap,  
 0-24h lehívhatod a  
**FaxBank-ból: 2-333-666/2345#**

**KÉSZÜL FEL VELÜNK AZ ÉV VÉGÉRE!**



**EXKLUZÍV TORZSVÁSÁRLÓI KÁRTYÁT**

adunk ajándékba, ha felmutatod, vagy meghivatkozod ezt a hirdetést, és veszel nálunk új programot.

Így a későbbiekben is, mindig a törzsvásárlói kedvezményes árainkon vásárolhatsz fantasztikus kínálatunkból, illetve részt vehetsz havonta változó, kiemelt akcióinkban.

Kártyánk különösen kényelmes, hiszen örök érvényű, nem merül ki soha, és az egész család használhatja!

**NÁLUNK BIZTONSÁGOSAN VÁSÁROLHAT!**

Valamennyi általunk kínált termék eredeti, legális, nem használt, original példány.



# The Ring

## A WAGNERI KARIKA

Pelace

Amikor a Wagnerei Karika megkezdte a felvételét, akkor elkezdtek a Wagnerei Karika felvételét készíteni. A Wagnerei Karika felvételét készíteni.

Van egy olyan történet, amelyről van szó olvasóink között, akik a Wagnerei Karika felvételét készítették. Egyre több ember fordult arra, hogy a Wagnerei Karika felvételét készítsék.

Amikor a Wagnerei Karika megkezdte a felvételét, akkor elkezdtek a Wagnerei Karika felvételét készíteni.

Maga a Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban. A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban.

A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban. A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban.

A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban. A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban.

A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban. A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban.

A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban. A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban.

A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban. A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban.

A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban. A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban.

A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban. A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban.



A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban. A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban.

**A Nibelung-ok gyűrűje**  
A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban. A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban.

**Sir Georg Solti**  
Hazánk fiaként született 1912-ben, Budapesten. Bartókkal együtt tanult zenélni és zongoristaként kezdte pályafutását, ám hamar rájött, hogy a vezénylés lesz az ő igazi mestersége. Még a II. Világháború előtt Svájcba menekült – a háború után sok helyen vezényelt a világban, mint például Salzburgban, Bécsben, Párizsban, Berlinben, Rómában. 1961 és 1971 között a Királyi Operaházat vezette a Covent Gardenben. Ezen időszak alatt vágott bele a Bécsi Filharmonikusokkal Wagner Gyűrű-tetralógiájának stúdiófelvételeinek elkészítésébe. Hét év alatt készült el a munka és máig is etalonnak számít.  
Lovagi rangot kapott II. Erzsébet királynőtől és számos másik között 32 Grammy-díjban részesült. Bár többször megtagadta Magyarországot (az országot, ahol őt üldözték), de élete utolsó szakaszában mégis hazalátogatott és megbékélt hazájával. 1997. szeptember 5-én hunyt el.

A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban. A Wagnerei Karika felvételét készítették a klasszikus stílusban.



## Richard Wagner

Lipcseben született 1813-ban. Tizenhat évesen kezdett el komponálni. 1841 és 1848 között megírta a Repülő Hollandit, a Tannhäusert és a Lohengrint. Lépésről lépésre új színházi műfajt keresett. 1848-ban kezdett el dolgozni a Siegfried halálán, amit később átnevezett Istenek alkonyára. Megszületett a Gyűrű. Huszonhat év kellett, míg megírta mind a négy részt, amelyek összesen tizennégy óráig tartanak. Ő komponálta a zenét, de azonkívül a szövegekötvet is megírta, a ruhákat és a díszleteket is megtervezte. Sőt Bejrútban még egy külön színházat is építettek, hogy megfelelő legyen a színpad és az akusztika a darabjainak. 1883-ban halt meg.

... online... amit tudunk... adott... a... mesék... a... A... a... itt van egy... amit... mezőkre... bele... Minden...

... lehet... haladtunk... 1:00-nál... és itt... Ami a... az... nem... menniük... a... akkor miért... a... Filharmonik... által előadott...



... meg több... Ha... kevésbé... és... változatosak... Am... nem... nálunk... csak... szerintem inkább az volt a... a minimális... nem... teszteltem... 32 MB RAM... nem... között... nem... már nem... maradt ereje... csak... értelmét... csodáknak... inkább... mint a... Per... tetszett a... és...

CPU/RAM:	P133, 16MB RAM
SYSTEM:	WIN95
X-TRA:	N/A
NAGY LÉLEGZETVÉTELŰ KALANDJÁTÉK A NIBELUNGOK GYÜRÜJE ALAPJÁN	
CRYO INTERACTIVE N-TEC	
TEL.: 351-8395	
<b>50</b>	

KALAND LEÍRÁS 13



# Riverworld

## AZ ELLENTÉTEK VONZZÁK EGYMÁST

Júpi

*Tegyük fel, hogy éppen az utcán sétálgatsz, amikor rövid, de megrázó kapcsolatba kerülsz egy szemből érkező teherautóval. Ez idáig még „rendben” is lenne, de az istenek – csak úgy viccből – reinkarnálnak egy furcsa bolygóra, ahol olyan emberek társaságát élvezeted, mint Attila a hun, vagy Napóleon. A történet innentől átlagos, csupán egy nemzetet kell vezetned.*

**M**indezt egész szép real-time 3D-s környezetben, mely nem kevesebb, mint négy év fejlesztőmunkájának eredménye. A szemszög, amiben tevékenykedhetünk (értsd ezalatt a kezdeti nehézségeket) némileg hasonlít a Battlezone-ból ismertre, ugyanis bármelyik emberünk bőrébe belebújhatunk, de ha ez nem tetszik, akkor felülnézetből is irányíthatjuk kolóniánkat. A küzdelem a múlt, a jelen és a jövő koro-

■ területet (egy csík mutatja, hogy hol tart). Ha senki sem zavarja meg az akciót, s nem pusztul el főhősünk, akkor minden azon ■ területen lévő dolog, az embereket is beleértve, birtokunkba kerül. Sajnos ■ gép is sűrűn próbálkozik elfoglalni területeinket, s nem kevésszer sikerrel is jár. Természetesen a visszafoglalás lehetséges, de érdemes inkább körbeépíteni házakkal a nagy gombát, akkor az ellenfél is kevésbé fér hozzá.

Ejtsünk néhány szót a már említett ellentétekről, mintegy érv-ellenérv szerűen. Szeretném leszögezni, hogy ez inkább rábeszélés jellegű, mert van fantázia a játékban, és már amúgy is kezd egy kicsit unalmassá válni a hagyományos real-time stratégia – kell némi újdonság. Sajnos ■ szép grafikát egy kicsit elrontották a túl zöld háttérrel, a 3Dfx gyönyörű színeit pedig egy állandóan felhős, szürke égbolttal, mindennek a tetejében első pillanatban ugyan jópofa, hogy ■ földön mennek a felhők árnyékai, de később már a megszőkottság unalmasságába megy át. Bár ha jobban belegondolok, legalább ennyi élet van a környezetben. A karakterek viszonylag szép kidolgozását elrontja



kon át, a faszerszám használatától a cybervilágig szinte mindenhol játszódik. Kétszázötven fegyver, szerszám, jármű és épület segíti majd előmenetelünket. Ha ezt ■ részét nézzük a játéknak, akkor inkább valami Civilization vagy Age of Empire hasonmásra gyanakodhatunk, mely részben igaz is. ■ különbség csupán az, hogy itt a dárdákon kívül az ionagyútól az anyahajón át cyberpókig mindent ráküldhetünk az ellenségre. Széles a választék, bár szerintem a három utolsó kor a legizgalmasabb, mikor már normális technikát is be lehet vetni. Az ügyünk szolgálatába állított szerencsétlen polgárokból képezhető többféle harcos, felderítő, mérnök és kutató, valamint olyan speciális emberek is, akik értenek az építkezéshez és a katonák kiképzéséhez egyaránt. Minden embernek megvan a maga szakterülete, amit kiképzéssel fejleszthet. Ezek ■ megfelelő épületekben történnek és minél több munkás dolgozik az ügyön, annál gyorsabban halad a meló. A területfoglalás érdekes módszerrel történik, ugyanis van egy nagydarab, gomba alakú kő nagyjából ■ terület közepén, amihez ha odaküldjük főemberünket (vagyis magunkat), akkor szép lassan hozzálát elfoglalni



Philip José Farmer 1952-ben vetette papírra az első Riverworld sorozathoz kapcsolódó gondolatokat. Az eredeti, röpké 150.000 szavas novella, az Owe for the flesh megírása egy hónapig tartott. A szerző egy nemzetközi sci-fi versenyre szánta művét, de soha nem adták ki. A novella nem volt szerves része a sorozatnak, hiszen River bolygójának rejtélye már a könyv végén megoldódik. 1964-ben újra életre hívta művét az író, átírta, átdolgozta a történetet, s végül egy új névvel koronázta meg művét: Owe for a River. Számtalan kiadónak elküldte a kész művet, de ők visszadobták azzal az egyszerű indokkal, hogy nem több, mint egy egyszerű kalandregény. Philip kitartó ember lévén nem keseredett el, hanem elküldte novelláját Fred Pohl-nak, aki abban az időben a Galaxy és más sci-fi magazinok főszerkesztője volt. Pohl a mű olvasása után fontos észrevételt tett: annyi ötlet rejtőzik benne, hogy egyszerűen nem tud kibontakozni a történet egy novella szűkös keretein belül. Javasolta, hogy írja meg ötleteit több, hosszabb novella keretein belül, melyeket később összegyűjtve majd könyvben is megjelentethet. A szerző megfogadta a tanácsot, s megszületett a Riverworld eposz.



nem természetes mozgásuk (legalábbis álló helyzetben). Az épületek túl egyszerűek, de ugyanakkor, ha a távolból nézzük őket, akkor nagyon hangulatos képet kapunk a városról. Az építés munkálata és általánosan ■ tevékenységek elnagyoltak, esetünkben egy köfejtésnél például csaká-nyozó mozgást végez a karakter a puszta kezével, ugyanakkor a kitermelt anyagot ■ raktár ablakán példás mozdulatokkal adja be. A lágy zene elég jól illeszkedik ■ játékhoz, de nem cselekménykövető és néha

teljesen megszűnik. Előfordult, hogy harc közben lágy „furulyaszóra” vagdalkoztam, míg a „kerti kapálgatás” közben egy kisebb harci induló pezsdítette a vérem. Szóval! elég sok az ellentét, szeretném természetesnek venni, hogy a következő példányt, ami hozzám kerül (remélhetőleg már ■ végleges lesz az – a mostani még csak egy erősen beta állapotú verzió) nem tudom ilyen hibákkal jellemezni. Jó kitörni ezzel az anyaggal ■ mindennapos stratégiák hosszú és unalmas sorából. Első ránézésre nem egy korszakalkotó alkotás, de ha igényesen megcsinálják, akkor kellemes és élvezhető „isten-szimulátor” lesz. **Pr X**

# AQUA

computer

Bp. 1072 Dohány u 38. T/F: 322-4658  
Dohány utca Nagydíófa utca sarok

**S Z Á M Í T Ó G É P**  
**K O N F I G U R Á C I Ó K**  
MEGRENDÉLÉSRE, HÁZHOZSZÁLLÍTÁSSAL  
ALKATRÉSZEK TELJES KÍNÁLATA  
A LEGOLCSÓBB 3DFX KÁRTYÁK!  
VOODOO II VÁSÁRLÁSA ESETÉN  
RÉGI VODOO I KÁRTYÁDAT BESZÁMÍTJUK  
**www.aqua.hu**

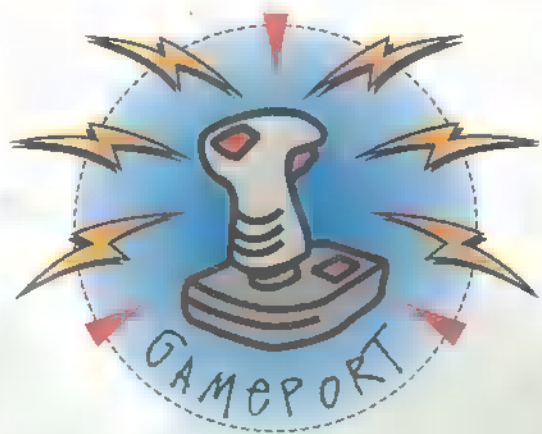
# Computer Lord

1072. Dohány u. 38. 1072. Dohány u. 38. 1072.  
Tel./Fax: 322-4658 Tel./Fax: (06) 22-57-34  
E-mail: info@aquah.hu

**Pentium II-es gépek már**  
**79.900.- nettótól!**

**A leggyorsabb RAM-ok,**  
**A legújabb Videokártyák,**  
**A legnagyobb Memóriaállományok,**  
**A legmegbízhatóbb Modemek!**

**A legolcsóbban**  
**NÁLUNK!!!**



# Newman-Haas Racing

## MÉG CSAK PRÓBABABA

## Mr. Chaos

*Nem tudtam eldönteni, vajon palira akar venni a Psygnosis, vagy pusztán az Indy Car futamok arcade-típusú feldolgozásáról van szó. Még épp időben érkezett a válasz, mert így visszafogtam magam – első benyomásom ugyanis az volt, hogy időgépbe kerültem, s 94-ben találtam magam.*

**M**int lelkes autóverseny megszállott, boldogan vettem bele magamat a program júliusi beta változatába. Első benyomásaim oly rémisztőek voltak, hogy mielőtt megköpödtem volna a programot, inkább utánajártam a dolgoknak. A Newman és Haas név talán idehaza keveseknek mond valamit: arról a Paul Newmanről van szó, akit inkább színészi teljesítményéről ismerünk (pedig több Indy Car futamot is nyert, először például

1972-ben, egy Lotusban ülve), illetve Carl Haasról, aki a tengerentúli autóversenyzés jelentős figurája (az ötvenes-hatvanas években számos győzelmet zsebelt be). A kettejük által létrehozott, rendkívül sikeres csapat (mindezidáig 53 győzelmet tudhat magáénak) ez évi két pilótája is eredményes családból származik: Michael Andretti és Christian Fittipaldi ül a 6-os,

illetve a 11-es kocsit volánja mögött. A programban 15 pályát modelleztek, ezek kivitelezése dicséretes, nem néznek ki rosszul – a hiedelemmel ellentétben nem csak kör vagy ovális alakú pályák vannak a versenyágban, hanem „normálisak”. Sőt sok városi utcából átalakított is. A versenyzőválasztáskor nem alakíthatod a saját képedre a pilótát, hanem az eddigi Newman-Haas csapatnál dolgozott pilóták közül választhatsz. Ennek gyakorlati jelentősége nincs.



E fentebb emlegetett lenyűgöző teljesítményt számítógépes képernyőre is át kellene vinni: az amerikai autóversenyek viszonylag kevés átdolgozást értek meg eddig. Igaz, a Cart Precision Racing nemrégiben jelent meg az Microsoft „gyárából”, bár idehaza nem kapott nagy nyilvánosságot, nem sikerült rosszul. A Newman-Haas Racing Playstationre pedig már megjelent, az általam vizsgált PC-s verziót még finomítgatják. Van rajta mit, mert az említett béta egyelőre hihetetlenül összecsapott. Grafikájával nincs bajom, kissé steril, de korrekt. A hangok szintűgy, a menü azonban nulla. Nem szídom azonban, hiszen ezen a legkönnyebb segíteni, ki tudja, mi lesz még belőle (ráadásul egy csomó dolog nem is működött a menüponthoz, például állandóan elfelejtette a billentyűzetbeállításaimat). Nagyobb baj azonban, hogy a weboldaluk dicshimnuszokat zeng a mesterséges intelligenciáról – ilyen azonban jelenleg nem található a programban, az ellenfelek tökéletesen degeneráltak, mintha csak Dr. Jackyll vagy Mr. Hyde szörnyszülöttjei ülnének a kormánykerekek mögött. Jó, elképzelhető, hogy ez is a bétának tudható be, de azért egy efféle „apróság” mégiscsak alapeleme bármely programnak. Az ígért realiztikus kocsitörésnek nyoma sem volt még: néha ezerrel nekirongyoltam a falnak, és semmi nem történt, máskor pedig épp csak súroltam tizzel a másik autót, és leszakadt a kocsit orra. Miután ez az első vezetősárgy mindenestül az enyészete lett, az addig csak kinkeservesen csikorgó gumikkal teljesített köröket lazán, mindenféle nyekkenés (és sebességvesztés) nélkül megcsináltam. Nem működött a sárga zászló sem, nem tudtam rávenni, hogy más kameraállásból mutassa az eseményeket, mint hátulról – egyszóval az én mércémmel nagyon messze van még a megjelenés. De ha a hibákat kijavítják a végleges verzióig, illetve kicsit feltuningolják a kezelőfelületet, akkor nagy eséllyel szállhat harcba még az Electronic Arts-féle Nascar 99-cel is – mert remek hangulata van. [F X]





The Shattered Kingdom

# Kriszta's Merchandants

Teljes magyar nyelvű verzió

(Magyar nyelvű szoftver)

- 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
  - 1024\*768-as felbontás
  - 25-nél több épülettípus
  - Tízféle katonai egység
  - Több mint 10 mesteriség
  - Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással
  - Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
  - Egyéni játékok a számítógép ellen
  - Többszemélyes játék max. 6 játékosig
- IPX, TCP-IP hálózaton, modern-modem kapcsolaton, soros porton kapcsolódva

6995,- Ft

Forgalmazó:  
TIT / SIBŐK / FÉLÉNYKÉRTŐ Kft.  
3201 Gyöngyös, Pf. 810  
Tel./Fax: 037/215-905  
E-mail: [win@intermedia.hu](mailto:win@intermedia.hu)

TOP INTERACTIVE

JOYMANIA  
ENTERTAINMENT

Öldöklés, megcsönkítés, pusztítás – ebből elég!

Élelet menteni – most megleheted!

4995,- Ft

# VESZÉLYZET

HŐSÖK AZ ÉLETKÉRT

Teljes magyar nyelvű verzió  
(Magyar nyelvű szoftver)

LEJÁRÓ DÁTUM: 2000.03.31  
KÉRDÉSEK: 01-800-010000  
TEL: 01-800-010000  
E-MAIL: [win@intermedia.hu](mailto:win@intermedia.hu)

DYNAMIC  
SYSTEMS

TOP INTERACTIVE



# NBA Live 99

## AZ ABSZOLÚT VIRTUALITÁS

Zazu

Nyár elején még az volt a nagy kérdés, hogy Phil Jackson marad(hat)-e a Bulls kispadján, Michael Jordan végleg visszavonul-e, vagy Scottie Pippen elköltözik-e a „szeles városból”. Ehhez képest az elmúlt hónapokban már az is kérdéses lett, hogy lesz-e az NBA-nek 1998/99-es évadja, vagy úgy járnak ők is, mint pár évvel ezelőtt a baseballosok.

**E**rre a kérdésre (október első hetében) még mindig nincs válasz. Ám az már szinte biztos, hogy még az idén (az ígéretek szerint november 20-a körül) megjelenik az Electronic Arts „sportosztályának” NBA Live 99 című folytatása Nintendo 64-re, PlayStation-re, valamint PC-re, pontosabban Windows 95/98-ra. A program dobozán a Boston Celtic támadója, Antoine Walker tör lendületesen előre: rajta kívül olyan sztárok neve garantálja az élethű mozdulatsorokat, mint a san antonioi ikertornycsapat ifjabbik tagja, az idei év újonca, Tim Duncan, ■ Miami Heat irányítója Tim Hardaway, vagy például ■ Washington idén legjobban „termelő” háttvédje – 23.2 pont meccsenként –, Mitch Richmond. Ők, és még jó pár profi játékos vonult be az idény után ■ stúdióba, ahol teleaggatták őket érzékelőkkel, hogy a TV-ben megcsodált mozdulataikat ■ számítógép rögzíthesse, amit majd a gép előtt ülő játékosok előcsalogathatnak a mérkőzések során.

A program telepítése és ■ legújabb látványos bevezető videó után – szokás szerint – első utam ■ sta-

tisztikák világába vezetett, ahol két nagyon érdekes dologgal találkoztam. Az első, hogy a szokásos mutatókat felhasználva egy saját oszlopot hozhatunk létre. Ilyen „származtatott mutatóval” szokták a való életben is kiválasztani azokat a játékosokat, akik közül azután a szakemberek szavazzák meg, hogy ki is a „legértékesebb”. A másik, és talán még nagyobb meglepetés az egyes játékosok adatainak megtekintésekor ért. Ugyanis ■ szokásos fényképek helyett egy-egy mozgó, 3D-s mellkép található. Mint kiderült, a szerzők elkészítették több mint 350 NBA játékos „cyber-modelljét”. A játékosok itt csak bemutatót tartanak képességeikből, ám ■ mérkőzések során a helyzettől függően mosolyognak, ráncolják ■ szemöldöküket, beszélnek stb. Minden já-

tékos több mint 30 különböző grimaszt tud vágni! Szerintem ez sokkal jobb megoldás, mint az NHL fényképráfészítéses megoldása, ahol úgy néznek ki a játékosok, mint ■ gyengeelméjűek, akiknek az arcára ráfagyott egy időtlen vigyor.

De mindez csak a körítés, ■ lényeg maga a játék, ahol szintén található jó pár újdonság. Már a játéktípusoknál találkozunk egy vadonatújval, a gyakorlással. Ez eddig – meglepő módon – hiányzott az NBA Live-ből, ám immár előttünk a lehetőség,



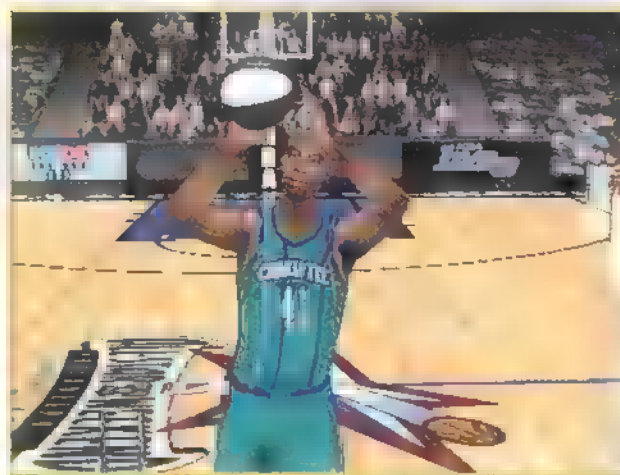
hogy mielőtt ■ profik közé lépnénk, kimenjünk a betonpályára játszani, gyakorolni (Practice) egy kicsit. Ha már megy a játék, akkor jöhet néhány barátságos mérkőzés (Exhibition Game), majd ha már túl vagyunk néhány győzelmen, akkor irány a profi liga, kezdődhet az alapszakasz (Season Game). Ezt „túlélőknek” a rájátszás követi (Play-off Game), aminek csúcsa ■ nagydöntő. Természetesen a türelmetleneknek az NBA Live 99-ben is lehetőségük van kihagyni az alapszakaszt és rögtön ■ sűrűjével, a közvetlen kieséses rájátszással indítani. Négyféleképp adhatjuk meg tudásszintünket, amihez a program a sajátját is igazítja. Amíg pancser (rookie) vagy kezdő (starter) szinten könnyedén leléphetjük ellenfelein-



ket, addig all-star vagy szupersztár állásban már komoly feladat a rájátszásba jutás is.

Szezon indításakor a játékosok által irányítandó csapatokon túl megadhatjuk, hogy egy évet szeretnénk-e játszani, vagy megpróbálunk komolyabb karriert befutni tíz év alatt. Szintén itt állíthatjuk be, hogy

engedélyezzük-e az év közbeni automatikus vagy kézzel vezérelt cseréket, vagy sem. Ha szezon indítunk el, akkor a naptárban láthatjuk, hogy november 3-án kezdődne az alapszakasz (ám erre egyre kevesebb esély van). A mérkőzések a játékosok bemutatásával kezdődnek, és szinte mindenben megegyeznek a már



megszokottal, azzal az eltéréssel, hogy a játékosok mozgása még a tavalyinál is életszerűbb, bár egy-két probléma azért még mindig akad. Egyrészt 3Dfx kártya nélküli gépeken a kép darabos, ugrál, illetve a játékosok, a gyűrűk és a pálya egyes részei csúnyán szögletesek. Másrészt láttam lábtartást, amely szegény Farkas Ági bokájára emlékeztetett, és ettől – nem is kicsit – borsózott a hátam. Ezen kívül arcade üzemmódban néha az NBA Hangtime-ra hasonlított egy-két zsákolás, amikor is a nehézkes center akkorát emelkedett, hogy a keze magasabban volt, mint a palánk teteje, márpedig én még csak Walt Chamberlaintől láttam olyant, hogy levette a negyeddollárost a palánkról. Nagyon remélem, hogy a programban talált hibák – nem lehet időt kérni, cserélni, hiányzó statisztikák, hébe-hóba lefagy stb. – csak a program béta állapotának voltak „köszönhetőek”. PC X

# internet. többet akar?

● ITU v.90 56k akció BÁNYA

● Először Magyarországon!

● Ajándék 56k-s modem\*

● ISDN akció

● Ajándék ISDN kártya\*\*

● Bérelt vonali akció

● Ajándék router\*\*\*

● Cyclades 

● Routerek

● Terminálszerverek

● Multiportok

BIZTONSÁG

<http://hackme.telnet.hu>



telnet Magyarország Kft.  
H-1136 Budapest,  
Hollán Ernő utca 9.  
tel: 359 3142  
fax: 329 2781  
e-mail: telnet@telnet.hu

\* 1 éves előfizetés és három hónap előfizetés esetén  
\*\* 1 éves előfizetés és két hónap előfizetés esetén  
\*\*\* 2 éves előfizetés és fél év előfizetés esetén



# NHL 99

## PROFI HOKI

Zazu

*Az Electronic Arts mindig az aktuális NHL-lel tette fel az adott évben a mércét saját magának és a többi sport-szimulátor készítőnek. Elnézve az NHL 99-cet, sikerült nagyon magasra tenni a léceket, és nagy a valószínűség, hogy a többég le fogja verni.*

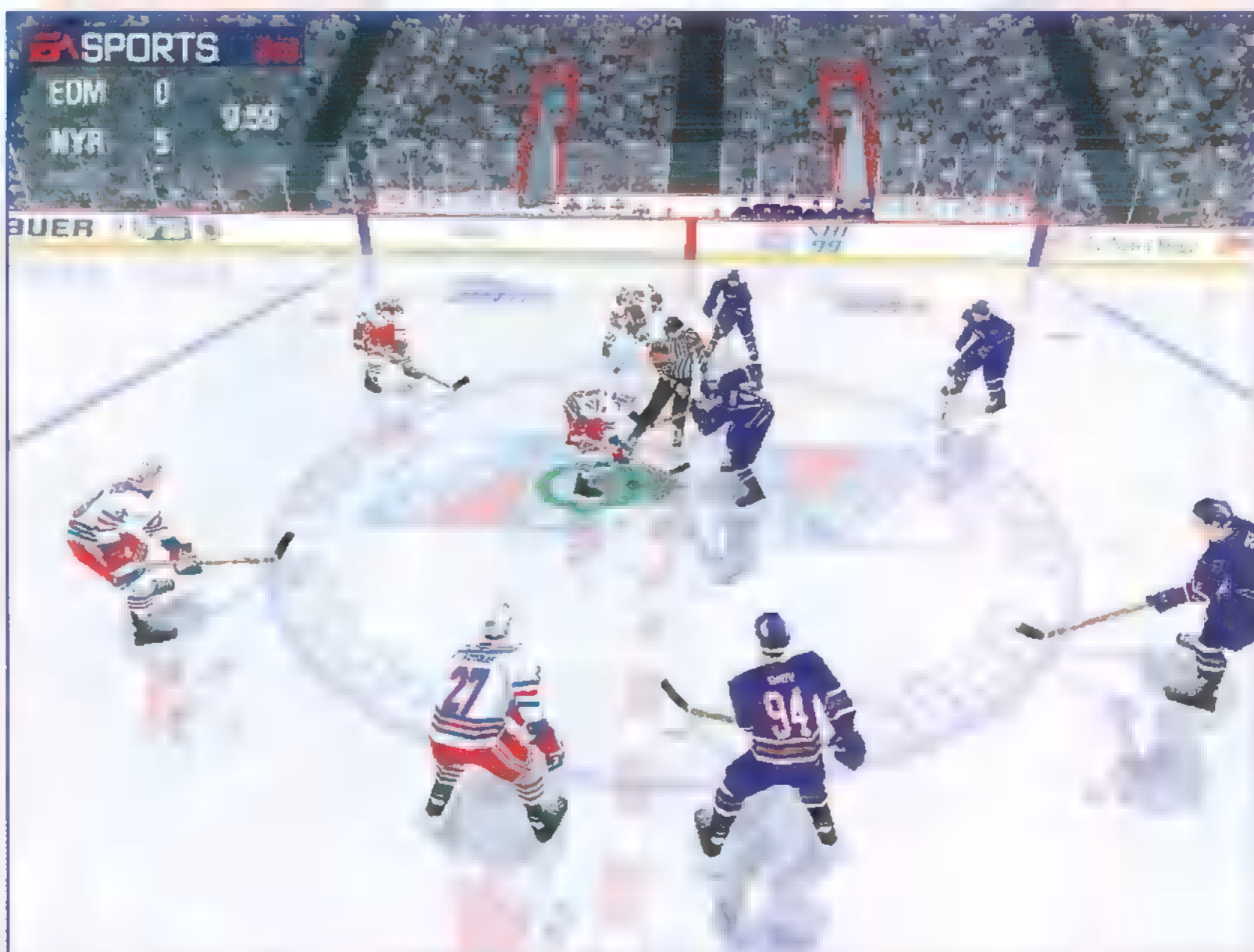
Számomra mindig külön élvezetet jelentettek az EA Sports játékok elején megjelenő klipek, mind képi és zenei anyagaik, mind zseniális vágásaik miatt. Ezúttal főleg tartalomban sikerült ismét nagyot alkotniuk. Minden érdeklődőnek ajánlom az alapos tanulmányozását, mert olyan felvételek láthatók benne ■ motion capture stúdiómunkálatairól, amelyek eddig nem igazán láttak napvilágot (nagyon remélem, hogy a végeleges verzióban is megmaradnak ezek a részletek, és nem csak a tesztelőknek és a sajtónak küldött béták előzetesében voltak láthatóak). Az ember egy kicsit még mindig ■ bevezető hatása alatt áll, amikor máris a következő ámulatba esik. Legalábbis még nem láttam olyan menüt, ami ennyire látványos lett volna. Ugyanis, ha az egérkurzort pár pillanatig valamely menüpont fölött hagyjuk pihenni, akkor hamarosan egy, az adott menühöz illő, pár másodperces videó jelenik meg.

Ugyan kevésbé látványos, ám a rajongóknak ropant lényeges, hogy az NHL 99-ben megtalálható valamennyi játékos friss statisztikája és a csapatösszeállítások a legfrissebb állapotot tükrözik, beleértve a ligához idén csatlakozó Nashville Predators összeállítását is. A játékban a 27 NHL csapaton túl 18 nemzeti válogatottat (osztrák, belorusz, kanadai, cseh, orosz, japán stb.) és 4 all-star csapatot (kelet, nyugat, észak-amerikai és világ) találunk. Így semmi akadály, hogy például az olimpiai győztes cseh együttes megmérkőzzön a Buffalo Sabres-szel, annak ellenére, hogy szegény Dominik Hasek így dupla feladatot kell, hogy ellásson. Ilyen érdekes meccseket barátságos mérkőzések (Exhibition), nemzetközi tornák (Tournament) vagy büntető-

párbajok (Shootout) során játszhatunk. Hiszen amint megkezdjük az alapszakaszt (Season) vagy a rájátszást (Playoffs) ■ Stanley kupáért, már csak a hat divízió 27 csapata közül választhatunk. Mindezen túl taktikai elemeket, figurákat gyakorolhatunk a Coaching drills részben.

Indítsuk el bármelyik játékot és csodát fogunk látni! Rögtön először is magukat a stadionokat: hihetetlenül élethűek! Itt igazán érezhetjük az EA Sports szlogenjét: „If it's in the game, it's in the game”. Stadiononként más és más eredménykijelzők, a jégre festett emblémák és feliratok, a mennyezetről lelógó bajnoki zász-

lók... Mind, mind a helyükön vannak. Például ■ Madison Square Gardenben ott láthatjuk a New York Rangers 1940-ben és 1994-ben nyert bajnoki címeit tanúsító lobogókat. (Csak egy gonosz megjegyzés, bár lehet, hogy ■ végleges verzióban ez már ki fogják javítani: a telefonfülkének „becézett” MCI Center stadion, amely a Capitals otthona nem Landoverben, hanem Washington D.C.-ben található.) Azután a csa-



patok felsorakoznak a kék vonalakon és felcsendül ■ himnusz. Rövid melegítés után a bíró bedobja a pakkot és elkezdődik ■ mérkőzés. 3Dfx kártyás gépeken a játék szinte TV-minőségben zajlik. A jégen látjuk a játékosok és a környezet csillogó tükörképét. ■ kapus

arcát a maszk mögött, hogy Jagomir Jagnak valóban hosszú a haja stb. Viszont roppantul zavart, hogy továbbra is idétlenül vigyorognak a játékosok (természetesen mindenkiről mosolygós képet raktak be), akkor is, ha éppen egymást püfölik (nem is jó az ■ meccs,

amelyen nincs egy kis bunyó), vagy akkor, amikor éppen szétveri a büntetőpadot mérgében. Másik furcsaság számomra, hogy amikor ■ játék so-

rán szinte hibátlanul meg tudnak jeleníteni minden objektumütközést – pl. ■ felek fellökik egymást, a korong megpattan a boton stb. –, akkor ■ „holt időben” miért megy át a játékos ■ bírón, ■ bot a plexin, vagy miért tűnik el korcsolya ■ játékos alól? Ezek az apróságok a játszhatóságot nem, ám a „vizuális élvezetet” nagyban rontják. Azt az élvezetet, amelyet egyéb megoldások – például ■ hirtelen fékező játékos által felvert jég – nagyszerűen feldobnak.

Amikről viszont csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, az a hang és a játéktaktika állíthatósága. Ez utóbbi már-már túlzottan tűnt, ám az ingyencek hosszasan elidőzhetnek ■ sorösszeállításokon, ■ különböző játékhelyzetekre (emberelőny, -hátrány, büntetők stb.), ráadásul mindezeket akár menet közben is módosíthatjuk. A Dolby Surround hangeffektusok és a két kommentátor, Jim Hughson és Darryl Reaugh pedig tényleg a mérkőzés közepébe varázsolják az embert. **Pr. X**



CPU/RAM: P166, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95/WIN98  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

AMULATOS. HOL TART MANAPSÁG A SPORTSZIMULÁCIÓ!

ELECTRONIC ARTS  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-3078



# MEGÚJULT INTERNETES OLDALUNK: WWW.PCX.HU

**GAMEZ ONLINE**  
Cikk/Interjú

Friss hírek ■ nagyvilágból

okt12-18 |

**Counter-Strike**

Hírek  
Előzetes  
Leírás  
Muzika/Foto  
Letöltés

**Gamez Guide**

Home

Menu:

- Hír
- Cikk
- Leírás
- Muzika & Foto
- Letöltés
- Forum
- Regisztráció
- Csatlás
- Impressum







# People's General

PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Trau

*Annak idején kissé fanyalagva beszéltem a Panzer General 2-ről, mindenféle problémáim voltak vele. Túl egyszerű volt, és egy feltápt Pz IVD alakulattal végiggázolhattál a fél világon. A legnehezebb fokozatban a végén nem tudtam hova elkölteni a Prestige Pointjaimat, annyi volt már. Nos, ez a veszély nem fenyeget a People's Generalban, mert veterán egységemet is pillanatok alatt szét tudták cincálni a kedves kínai partizánok.*

**T**rau tábornok! A feladat Volgográd felszabadítása! A várost és a környező kisebb településeket ■ kínai 8., 9., és 54. Hadsereg tartja kézben. A légifölényünk 100%-os, ugyanakkor kemény légháritásról számoltak be F-22-eseink pilótái. Ha sikerül elfoglalni a várost, azzal stabilizálható a transz-szibériai vasútvonal első harmada, ami égetően fontos az orosz kormány túlélése szempontjából. Mindenképp el kell foglalni, a további hadjáratok kiindulópontja lesz. A veszteségek és ■ gyorsaság között találja meg az arany középutat, de jól jegyezze meg, sikerülnie kell a támadásnak! Rendben, leléphet. Hopp, még egy apróság: nem lesz egyedül. Nem, ne számíton semmi komoly segítségre, tudja, a Kongresszus... Szóval néhány zászlóalj lövészpáncélos és esetleg egy ezred T-90-es ■ szakos felderítőekkel. Igen, jól hallotta, az új orosz hadsereg is bekapcsolódik a harcokba. Vigyázzon, ne essen bajuk. Lelépni!

A játéktér képe igencsak ismerős lehet a Panzer-veteránoknak, semmilyen jelentős változás nem zavarja meg a már jól bevált, harmonikus, könnyen áttekinthető képet. Az egyetlen új, légi támogatást irányító ikon legfelül található, ennek szerepéről később értekezem. A térkép igazán szemkápráztató, a PG2-ből megismert talajkép még szebb, szinte foto-realisztikus változata. Igyekezzünk aránylag hamar kiismerni ■ különböző módon ábrázolt domborzati viszonyokat, mert bizony egységeink élete múlik rajta. Miután a dolgokat igazán működés közben lehet elmagyarázni, nem is tövöznek sokat, irány a közepe!

Legjobbnak a Western Campaignt tartom, mint első próbálkozást. Tizennyolc csata, kellemes nehézségi fokozat (persze ha nem piszkálsz fel) vár rád. Ennek kifejezetten ■ jobb haditechnika az oka, könnyebb kipróbálni velük az első lépéseket. A történet kivonatosa lényege, hogy Kína, megérezve katonai erejét, nagyhatalmi vágyakat dédelgetett, ami háborúhoz vezetett Oroszországgal. Az oroszok újdonsült nyugati szövetségeseit hívták segítségül, akik felismerve egy kínai szuperhatalom következményeit, nem haboztak segítő kezét nyújtani és csapatokat küldeni. Az amerikai csapatok vezetőjeként ■ mi feladatunk lesz a gonosz kínai mészárosok visszaszorítása határaik mögé. Előre bocsájtom, nem lesz könnyű megbízás.

Az első teendő a megfelelő csapatösszeállítás. Itt egy kicsinyesség megállnék, mert itt lehet megnyerni/elveszíteni szinte mindent. Azt hiszem, sikerült megtalálnom ■ legjobb összeállítást (az ellenvéleményeket szívesen fogadom), amelyből talán meglepő módon, de hiányoznak ■ harckocsik. Minek kellenek ■ buta és drága Abramsok, Powellek, Schwarzkopfok (s akkor még nem is beszéltünk ■ butus európai szerkezetekről)? A harckocsi lassú, nem tud rendesen mozogni a hegyekben és a folyókön keresztül (miért is tudna, hiszen nem erre a célra tervezték), könnyű prédája az ellenséges gyalogosoknak és helikoptereknek. Arról nem is beszélve, hogy rengeteg pontba kerülnek. Nem, félre velük. Az okosabb ember ilyenkor elkezd emlékezni ■ vietnami háborúra, ahol ■ harckocsik szintén teljesen mellékvágányra szorultak. Bizony, ott is a helikopterek játszották az egyik főszerepet! A helikopterek kiváló páncélos elhárítók, a

legyengített gyalogos csapatokat is képesek egyedül leküzdeni, illetve csoportosan még a városokba befészkelte „nyuszikat” is ki tudják piszkálni. Esetleg felderítőnek sem rosszak, de vigyázzunk, mert minden sarkon megbújhat egy-egy orv légvédelmi üteg, ami pillanatok alatt méretre vághatja büszke „kopteresaink zord csapatát. Na, és mi volt a vietnami háború másika, igen jól bevált harceszköze? Bizony, az MI 13-ACAV, az átalakított MI 13A1. A plusz két M60-as géppuskával és páncélzattal felszerelt „harcitaxi” forradalmasították ■ hadviselést, és egy új kategória, az IFV (Infantry Fighting Vehicle, azaz gyalogsági harcjármű) ősapját tisztelhetjük bennük. Nem véletlenül tértem ki rájuk, mert modern utódaik szintén





kulcsszerepet játszanak a People's Generalban. Kiválóan alkalmazhatók gyalogos csapatok kifüstölésére, főleg ha ■ tüzérség már megpiszkálta őket. Képesek szinte bármilyen talajviszony mellett gyorsan mozogni (kivéve ■ hegyvidéki területeket), meglehetősen jó támadóértékkel rendelkeznek harckocsik ellen is, és sokkal jobban védettek mindenféle támadás ellen, mint bármelyik „igazi” gyalogos egység. Az IFV-eket a gyalogosok kategóriájában találhatjuk meg. A harmadik osztály, amely talán a legfontosabbnak bizonyult, az a tüzérség. Ők a győzelem kulcsai. Félelmetes csapásainak a harckocsikon kívül senki nem tud ellenállni. Halálos veszélyt hordoznak, hatótávolságuk óriási, mozgékonyaságuk (persze az önjáró lövegeké) kitűnő. 3-4 veterán Crusader támadása után a célterületen kő kövön nem marad, az ott lévőkről nem is beszélve. Csak a páncélosok reménykedhetnek irlalomban, na de mire valók a helikopterek? A lövegek jelentik a sikeres támadó offenzíva alapját. Ha nincs nagy hatótávolságú támadóeszközöd, nem tudsz győzni.

Itt kell szót ejtenem egy újabb huncutságról, amit a kedves programozók ■ játékba rejtettek. Ez pedig nem más, minthogy egységeinket két plusz tulajdonsággal tudjuk felruházni. Ezeket a vásárlásnál tudjuk kiválasztani, illetve később az upgrade-elésnél is variálhatóak. El is mondanám sorra, melyiket mire tudtam használni, illetve végül melyik vált be. Balról jobbra haladva az első ■ Recon, amely csökkenti az egység profilját (azaz az ellenség nehezebben veszi észre), ugyanakkor kiterjeszti az egység által látott területet, messzebbre veszi észre az ellenséget. A kis ásó a Combat Engineert takarja, ami a közelharcban ad +2-es bónuszt a támadási és védekezési értékekhez. Na de ki az a bolond, aki a mai eszközök mellett közelharccra vetemedik? Még a végén véres lenne a ruhácskám! Az Air Defence szintén +2-t ad, de a légvédelmi és repülőgépek elleni támadási értéket tuningolja fel. Végre egy használhatóbb specialitás, a Bridging. Az egység, amelyik rendelkezik ezzel az aprósággal, simán át tud gázolni a folyókon,

nem kerül körökbe az átlépés, ami nem egy hátrány. Ameddig az öreg M2A4 Bradley-eket használod, és nem a Knightokat, ajánlatos ellátni őket ezzel. A Knight alapból tudja ugyanezt a tulajdonságot, és még nagyobbat is üt. A Helicopter az észlelési határt tolja ki egy mezővel az egység körül, és a „kemény” (értsd: nem gyalogos) támadási értéket dobja meg kettővel. Az Anti-tank ■ kemény támadási értékhez tesz hozzá négyet ajándékba. A leghasználhatóbb, legalábbis szerin-

tem, a Combat Support, amely három plusz löszert hoz ajándékba, illetve sérülés esetén az eredeti szintre töltheted fel az egységet minden alkalommal. Ez volt az egyik, amelyiket minden egységemre felraktam, annyira használhatónak ítéltém. A Forward Observer lehetőségeit nem használtam ki rendesen, hiszen nem igazán támadtak meg. Arra jó, hogy +4-et nyom ■ tüzérségi és légi támadások elleni védőértékekre, ha egy olyan egység támad meg, amit lát. Biztosan jó lehet, de inkább a megelőző támadás híve vagyok, változatlanul. Végül a tüzérség kaphat egy külön tulajdonságot, a neve: Special Munitions. A tüzérségi eszközöd támadási értékeit kettővel növeli (kivéve ■ légi célokra). Szintén alapeset ennek kiválasztása. Néha előfordulhatnak olyan helyzetek, hogy nagyon rövid idő alatt kell távoli helységeket elfoglalni, ráadásul tagolt, erdős területen. Ez a hagyományos eszközökkel szinte lehetetlen, de a légi szállíthatóság ilyenkor csodákra képes. Ekkor léptek színre kedvenc zöldsapkásaim, a SEAL Team néhány osztaga, melyeket helikopterrel lehet a bevetés helyszínére szállítani. Megfelelő előkészítés után némi közelharc, és a távoli város már a miénk.

Nos, én a fentebb említett három egységet használtam (tüzérség, IFV-k, helikopterek), durván 1/3-os aránnyal mindegyikből. A dolog meglehetősen bevált, hiszen a 300-as nehézségi szinten végigjártam a Western campaign során egy Victory híján az összes csata Brilliant Victory minősítéssel végződött, amely azt jelenti, hogy a legrövidebb határidőt sikerült végrehajtani. Azt hiszem, ez azért már jelent valamit. A bevetések elején rövid eligazítást olvashatunk, ami szinte mindig egy kaptafára készül, a lényege is ugyanaz: ■ kínai csapatokat több-kevesebb kör alatt ki kell verni az adott településről. Ezek után kell lepakolni ■ csapatainkat a meglévő, gyakran elkeserítően kevés hazai bázisok köré. A jól bevált sorrend ■ következő: tüzérség, helikopterek, IFV, egyéb. Sokan talán felkapják a fejüket: miért az aránylag védtelen lövegeket küldöm ki a hidfőállásba? Az ok roppant egyszerű, és a legnagyobb újítással van kapcsolatban: ■ légierő alkalmazása a megoldás. A program külön menüvel ■ saját légierő különböző bevetéseit. Ezeknek négy alapvető fajtája van: Air Strike (hagyományos bombázás), Wild Weasel (légvédelmi eszközök elleni támadás), Recon (felderítés) és Defensive Support (légi fedezet). Miután a felderítés szemtelenül olcsó (mindössze 2 pont, de vigyázz, mert ezeket a pontokat külön kezeli ■ program a Prestige Pointoktól!) és hatékony, nagyon sokat alkalmaztam, és sikerült megtalálnom a tökéletesnek bizonyult harcmodort. Miután kiraktam a tüzérséget, felderítő gépekkel „körbenéztem” a környező területen, településeken. A felfedezett ellenséges gyalogosokat és légvédelmi egységeket haladéktalanul kilőttem a lövegek segítségével. Miután a helikoptereket le lehet tenni a lövegek mezője fölé, ezt cselekedtem a második lépésben. Kedves AH-64D Longbow Apache-aim a



repgéppel felderített páncélosokat gyomlátki rakétákkal. Ezért fontos a felderített légvédelmi egységek azonnali kilövése. Apropos, légvédelem. Kétféle eszközt használhatunk a játék során. Az egyik kifejezetten a helikopterek ellen nyújt többé-kevésbé hatásos védőerőnyöt (csapatlégvédelmi eszközök), de másodsorban alkalmasak a berepülő repülőgépek elleni harcra is. Jó néhány esetben megtörtént, hogy ilyen helikopterek elleni egységek cincáltak foszlányokká büszke F-22-eseimet. A másik csoportot a repülőgépek elleni légvédelmi rakéták alkotják. Ezek viszont CSAK akkor támadják meg a helikoptereket, ha azok ŐKET támadják. Azaz mindent további nélkül rípiyára löheted az S-300 PMU repülőgépek elleni légvédelmi egység mellett álldogáló harckocsikat, a légvédelem nem fogja zavarni helikoptereidet. Ezt kiválóan ki lehet használni, csak a helikopterekre veszélyeseket üsd ki azonnal. Miután a tüzérség és a helikopterek felszámoltak minden ellenállást a kezdőpont környékén, nyugodtan kipakolhatod a maradék hóbelevancot is a mezőkre, majd előre. Na, ezért rakom ki mindig a tüzérséget először. Ajánlom mindenkinek ezt a módszert, az összes pályán bevált. Akkor van némi probléma, ha egy jó kis hegyvidéki, meredek helyről kell indulni. Itt legelőször a felderítés a fontos, és utána a meglévő adatok alapján pakold ki az egységeket (figyelembe véve azt, hogy az IFV-k is rendelkeznek páncéltörő képességekkel), tehát ha nem sikerül kinyírni a kínai páncélosokat, akkor törekedjünk az alapos legyengítésükre helikopterekkel (maximum 3-4 legyen az erősségük), utána az IFV-ekkel meg tudjuk adni a kegyelemdöfést.

Már az előző részekben is megszokhattuk a parancsnokok szerepét és jelentőségét a harcokban. Parancsnokot általában véres harcokban vagy egy-egy kulcsfontosságú város elfoglalása után kaphat az egység. Ezekre az egységekre hímes tojás módjára vigyázunk. Az egyik kedvenc alakulatom AH-64D Apache-csal volt felszerelve, voltak vagy tizenhatan, és olyan parancsnokot kaptak, aki Stealth Pilot/First Strike tulajdonságokkal bírt. Nos, ez a kedves gárda bármilyen másik egységet képes volt darabokra tépni, még a ma-

gányos légvédelem sem zavarta semmilyen módon. A Stealth Pilot miatt akármilyen légi helyzetben könnyedén mozogtak, és a First Strike miatt mindig ők lőttek először. Ez, párosítva a 16-os létszámmal, igazán ütőképes gárdává avatta őket. Kifejezetten nehéz feladatokra használtam őket, soha nem hagytak cserben.

A helikoptereknek a páncélos elhárításon kívül van még egy roppant fontos feladatuk: az ellenséges helikopterek eliminálása. Földi légvédelmet soha nem használtam, mert egyszerűen nem elég mobilok ahhoz, hogy optimálisan tudjam használni. Így a helikopter-elhárítás teljes súlya a saját helikoptereimre nehezedett. A probléma jelentős tud lenni, hiszen egyetlen támadással a hülye kínai kereplős gyilkos szívészélhűtés nélkül ki tudta szedni egy tüzérségi egységemet. Éppen ezért, ha felbukkan egy vörös csillagos kávédaráló, azonnal át kell segíteni a másvilágra. Ez soha nem könnyű dolog, legalább három saját kopteres kell, de gyakran 5-6 kollega összehangolt munkája a megsemmisítés. Egyébként szintén helikopterekkel utaznak a könnyű gyalogos egységek, amelyekkel így kiválóan lehet távoli helyeken lévő településeket megtámadni.



A hadvezérekre azért számos veszély leselkedik a csatamezőn. Nem győzöm hangsúlyozni a felderítés fontosságát. Miután az általam választott harcmodor teljesen a helikopterekre alapozza a páncélos elhárítást, földi egységeim védtelenek egy direkt páncélostámadás ellen. A gép kedvenc huncutsága, hogy elrejt néhány Type-05 II. nehézharcocsit mindenféle félreeső zugokban, majd miután átadtam neki a kört, betámad velük.

Éppen ezért jegyezzük meg: üres erdő és üres város márpedig nincs! Alapesetben mind a kettőben hemzsegenek vagy legalábbis lézengenek kínaiak. A városokban általában minimum 15-ös szintű Garrisonok vagy mérnökök ássák be magukat. Ha beléjük szaladunk, nem sok marad büszke Bradley-nkből. Utána meg lehet hosszasan sírdogálni, ami már abszolút hiábavaló. A másik kellemetlen tényező az ellenséges tüzérség. Talán sulykolásnak tűnik a dolog, de tényleg fontos a felderítés, hiszen ha már a támadó csapataidat teríti be a WS-1 sorozatvető egy szeretet-csomagja, szintén késő elgondolkozni a dolgokon. Az ellenség tüzérségét sajátjal, vagy helikoptereinkkel semmi perc alatt szét lehet verni, de minek a felesleges véráldozat? Azonkívül előszeretettel szokott a tüzérség mellett légvédelem is tanyázni. Egyszer én is belestem egy ilyen csinos csapdába. Támadtam, erre a kínai tüzérség védekezett. Sebaj, legalább már tudom, hol van. Odaküldtem egy Apache-osztagot, „seek&destroy” paranccsal. Nos, itt kellemetlen meglepetés ért, mert a WS-1-est két (!) HQ-7-es légvédelmi csapat védte, akik a helikoptereimet egyszerűen letörölték az égről. Ezt ugyan még egyszer nem játszotta el velem, de tanulópenznek drága volt.




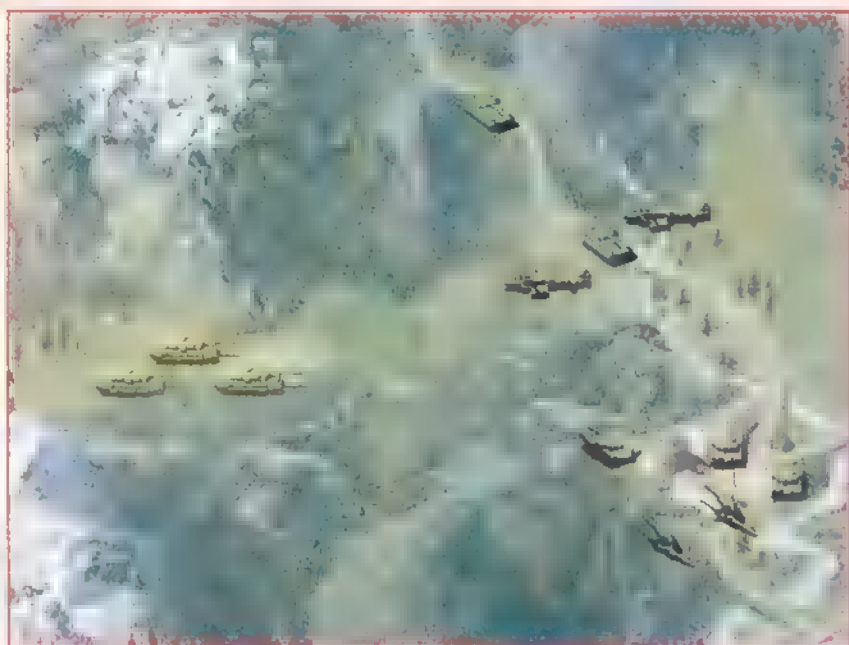
Szintén jól használható a légi erő a zűrés helyek ki-gyomlálására. A felderítésen kívül a legtöbbet a Wild Weasel bevetéseket használtam, meglehetősen rendes arányban irtotta a légvédelmet. Érdekes azonban jól a fejünkbe vésni, hogy a koncentrált légvédelmi egységeket csak a tüzéség képes hatásosan és távolról semlegesíteni, mert három légvédelmi rakétaállítás gond nélkül lekaphatja az F-22-est. Ráadásul az egymástól aránylag távol, azonban közös hatókörrel rendelkező légvédelmi rakéták is együtt dolgoznak, eléggé elítélendő módon. Az Air Strike sem rossz, két-három ilyesféle légitámadás gond nélkül végezhet szinte bármivel, csak kifejezetten drága dolog (10 pont), nem éri meg. Vészhelyzetben viszont érdemes mérlegelni, egyszerűen kétszer kihúzott már a csávából. A legkevésbé Defensive Support opciót használtam. Ha már az ellenség két hexen belülre ért, akkor már nagy baj van – jóval korábban kell megállítani őket. Elméletileg védett egység körül 2 mezőnyi körben támadja meg a felbukkanó ellenséges egységeket, négy alkalommal. Nem

tartottam hasznosnak, inkább a pontkidobás kategóriába tartozik (6 pont).

Határozottan kellemesen csalódtam a programban. Bevallom őszintén, hasonló könnyed stratégiát vártam, mint amilyen a Panzer General 2 volt (összehasonlítva Steel Panthers-szel vagy az Eastern Fronttal). Minden várakozásomat felülmúlta azonban a játék, mind külalakját, mind tartalmát tekintve. A térkép szebb lett, mint valaha, kifejezetten korrektebbül kezeli a haditechnikai adatokat (bár szabadon megjegyezni, szeretném én azt a Sztrela-bűvészt látni, aki képes leszedni egy AH-64D helikoptert), izgalmas és pergő a játékmenet. Akkor sem ül le a dolog és válik egy véres agyaggalamb-lövészetté,



amikor már táposabb egységekkel rendelkezem, hanem keményedik az ellenállás is. Néha azért gép értelmetlenül vásárol be, és helikoptereivel nem támadja meg az enyéimet, de ezeket minden további nélkül felfoghatók, mint szépséghibák. Most már csak arra vagyok kíváncsi, hogy milyen további konfliktusokat dolgoz fel az SS1 People's General rendszerére alapozva. Például Afganisztán, Vietnam, Korea, Irak-Irán, India-Pakisztán? Nem tiltakoznék az újabb álmatlan, átjárt éjszakák miatt... 



## A győzelem fegyverei

### Crusader

Az elavulófélben lévő korábbi M109-es és M109A6 Paladin önjáró lövegek leváltására tervezett és megalkotott harceszköz, melyből 852 egységet kívánnak hadrendbe állítani 2005-ben. Minden egyes Crusader egység tartalmaz egy-egy azonos alvázra épült XM2001 155 mm-es /52 csőhosszú önjáró löveget és XM2002 ellátó járművet. Az elsődleges szempont a mozgékonyság, a nagy pontosság és hatótávolság voltak. A jármű ABC védelemmel (atom-, biológiai- és vegyi-fegyverek) rendelkezik, már a C-130-as közepes szállító repülőgép is képes elvinni. A lőszerkezelés teljesen automatikus, képes a rakéta pótmeghajtású lövedékfajtákat is alkalmazni. A löveg sík úton 67 km/h, terepen 48 km/h sebességre képes. Az új amerikai védelmi doktrína (smaller & smarter) tüzéségének gerincét fogja adni.

### AH-64D Longbow Apache

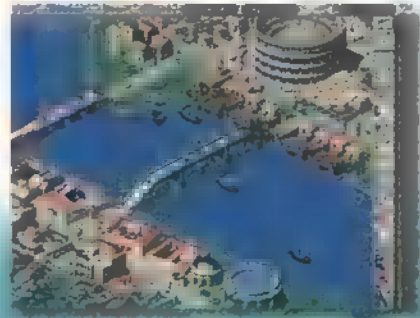
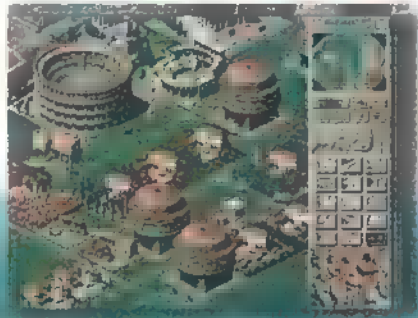
A jól bevált AH-64 Apache továbbfejlesztett változata. A legnagyobb újdonság a rotor fölé telepített mikrohullámú radar. Ennek segítségével takarásban lebegve képes tökéletes képet alkotni a csataterőről, majd gyors „pop-up” módszerrel támadni, így minimalizálva veszélyes időszakot. Kifinomult műszerezettségű és nagy mennyiségű fegyverzete a legütőképesebb harcihelikopter-típussá teszi napjainkban. Eredetileg az Apache a vietnami veterán, az AH-1 Cobra váltótípusaként került kifejlesztésre, kifejezetten az európai hadszíntérré, páncélos elhárító feladatokra optimalizálva. Zajos sikert aratott az 1991-es Sivtagi Vihar hadműveletekben, ahol „élesben” bizonyította be kiválóságát, és több ezer ellenséges haditechnikai eszköz kezelője számára hozta el az örök sötétséget.

### Knight

Hiába tekinthetők ultramodernnek jelenleg szolgálatban álló M2 Bradley lövészpáncélos, a US Army már az utódon gondolkodik. Több fontos képességet örököl majd a Bradley-től (ilyenek tekinthető a páncélos elhárító rakétarendszer, a zárt, ABC védelemmel küzdőtér, gázlóképesség stb.), de jelentősen fejlettebb és „okosabb” harcjárműnek tervezik. Alapfelszereltségnek tekinthető a beépített GPS-térképes navigációs rendszer, a kombinált infravörös-lézer felderítő/célzókészülék, 30 mm-es gépágyú, reaktív célzás páncélzat, méhsejt szerkezetű felépítés. A hajtómű egy nagyteljesítményű V12-es turbó-dízel motor lesz, ami a most ismeretes tervek szerint több mint 70 km/h sebességű terepmenetet tesz lehetővé.

# CAESAR III

A birodalomépítés  
örömei



HALF-LIFE

Egy tudós kalandjai



SIERRA

Caesar III  
ókori stratégia felsőfokon  
GP Legends  
a legjobb pilóták erőpróbája  
Half-life  
amikor egy tudós fegyvert ragad

Grand Prix  
Legends



A Formula 1 versenyek  
a szellemek diadala!

**N-TEC**

Magyarországon forgalomba  
hozza az N-Tec Kft.  
Tel.: 351-6853  
Cím: 1072 Budapest,  
Dob u. 45.

# The Operational Art Of War



## NEM A KÜLSŐ A LÉNYEG

Bármilyen meglepő, de még vannak olyan játékok, melyek nem a hiper-szuper 3Dfx-es grafikával vagy a Dolby Surround hangzással kápráztatnak el, hanem magával a játékmennel, a hangulattal, a lexikális tudásukkal. Ilyen, tipikusan „ronda, de nagyon jó” típusú wargame, amolyan igazán nehézsúlyú, körönkénti stratégiai játék az Art Of War sorozat első tagja.

A program elkészítése annak ■ Norm Kogernek a nevéhez fűződik, aki jó néhány, veretesnek mondható játék bölcsőjénél bábáskodott (Age Of Rifles, Tanks, Red Lightning). A színvonalat a neve fémjelzi, teljes megelégedésre. A játék az 1939 és 1955 közötti harci eseményeket dolgozza fel, látható II. Világháborús túlsúllyal. Ugyanakkor belevethetjük magunkat ■ Közel-Kelet (1948, Izrael) és a Koreai-félsziget (1950) háborúiba is. A változatosságra szerintem nem lehet panasz.



Ugyanez érvényes a résztvevő egységekre is. Hihetetlenül sokféle jelenik meg a játékban – nem találkoztam még olyan gamével, ahol szerepel az ausztrálok hibrid Ca-12 Boomerang vadászgépe vagy az északi szomszédaink Avia B-534-es kétfedelű vadászgépe. Akkor még nem is szóltam az igencsak szélesnek mondható francia repülőgép-választékról, komoly kutatómunkámba került azonosítani őket. Kötőzködésképp csak annyit tudok felhozni, hogy nem igazán érték egyet ■ 43M Turán II. páncélosok elleni támadási

CPU/RAM: P133, 16MB RAM  
SYSTEM: ■■■■■  
X-TRA: N/A

MIKOR JÖN MÁR A FOLYTATÁS?

EMPIRE INTERACTIVE  
AUTOMEX KFT.  
TEL.: 461-5700



THE OPERATIONAL ART OF WAR

értékével, a rövid csövű 75 mm-es ágyú szerintem nem tudott ekkorát ütni. Bár lehet, hogy a prototípus hosszúcsövűt dolgozták fel... Nos, részletkér-

dés, de ha tényleg csak ez volt a legnagyobb gondom ■ játékkal kapcsolatban, az azért jelenthet valamit...

A játéktér első látásra nem túl bizalomgerjesztő, amolyan igen ronda, táblás 2D kinézetű. Esetünkben a „ronda külső arany belsőt takar” mondás abszolút mértékben igaz. Nézzük csak, mondjuk az egységek információs paneljét, amelyet az egységre klikkelve csalogathatunk elő. A bal oldalon helyezkednek el az egészségügyi, támadási, védekezési és mozgási értékek. A box tetején ■ hadviselő oldal, a magasabb egység, illetve az egység neve olvasható le. Középen felismerhetően (!) jelenik meg a harci technika 3D-s képe, tőle jobbra a 2D-s ikon. Legalul pedig az egység helyzete (támadó, védekező, tartalék) látható. Ez csak egy kis doboz a sok közül, nem igazán a jelentősebbek közül való. A többit talán találgatni ki, milyen információgazdag lehet! A játék menete ■ klasszikus „megtervezem a támadást, majd a

kör végén egyszerre megtörténnék” sémát követi, az az a kedves játékos csapatonként kitalálja az esetleges támadásokat, áthelyezéseket, egyéb cselekményeket, majd ■ kör végén a gép „lelépi” ezeket. A játék kifinomultságára jellemző, hogy lehetőséget nyújt az „egy az egy egység elleni” támadásra, illetve az összes bevethető szomszédos saját csapat egyidejű, egy célpont elleni támadására is, mi-  
kor melyiket

## Trau

gondolod a megfelelőbbnek. A csapatostek rendelkeznek támogató tüzérséggel is, amelyeket remekül ki lehet használni például egy gyalogosok által védett vonal áttörésére, például Koreában.

Az egységek különböző felszereléssel rendelkezhetnek (utánanéztam a kézikönyvben, összesen 27 féle felszerelésük lehet, a lovaktól a csatahajókon át az atombombáig), melyek segítségével módosulhatnak különböző értékeik, illetve egyéb tevékenységeket is végezhetnek magán a harcon kívül (például hidat építhetnek vagy robbanthatnak fel). Szintén ■ program komplexitását jelzi ■ 12 féle (!) támadási lehetőség, a korlátozott „tapogatózó” csetepatétől az atomtámadásig. Itt mindenki kiválaszthatja a harci helyzetnek és az ízlésének megfelelő támadást. Azért általában igaz, hogy egy derekasan támogatott páncélos csapatnak ■ legmegfelelőbb támadási mód az „Ignore losses” (a veszteségekkel nem törődő) támadás, hadd szóljon... A mozgásokat (illetve azok sebességét) a talajviszonyok is alapvetően befolyásolják, szintén egységtől függően. Ahol a nehéz Pz IVf-eseim alig tudtak a sivatagon keresztülvergődni, Skdfz 222-es gumikerekes felderítőim szöcskeként száguldoztak. Külön értékek érvényesek persze a közúti és a vasúti (bizony, vonatokat is lehet használni szállításra) mozgásokra is. Nemcsak szárazföldi, hanem haditengerészeti és légi egységeket is irányíthatunk. Erre példa egy jó kis kombinált erővel végrehajtott partraszállás ■ Csendes-óceánon, ■ tengerészgyalogság vezetésével.

Külön kiemelendő a kiválóra sikerült pályaszerkesztő rész, egyes rosznyelvek szerint tulajdonképpen ez a játék legfőbb része. Ez így, ebben a formában nem igaz, hiszen az előre elkészített pályák végigjátszása is garantáltan kellemes élményt nyújt!



STRATÉGIA LEÍRÁS

29



# China Forbidden City

## NYOMOZZUNK KÍNÁBAN

## Pelace

A Tiltott Város Pekingben azon nem kevés helyeknek az egyike ■ világban, ahová mindenképpen el szeretnék jutni még rövid életemben. Ha hozzáam hasonlóan neked is csak azt ■ néhány köteg pénzt kell megszerezned hozzá, ami a kiránduláshoz szükséges, bóklássz velem egy kicsit a Cryo újabb programjában.

természetesen adott témakörönként is, ráadásul tele van keresztihatkozásokkal is. Sok mindent megtudhatunk itt a kínai civilizációról, ■ tudományukról, művészetükről, építészetükről. Nagyon érdekesnek

**A** China egy sorozat harmadik darabja, ugyan is láthattuk már e játéktípust ■ késő középkori Versailles és az ókori Egyiptomot feldolgozó programokban. Nekem csak az utóbbihoz volt szerencsém, a francia palotát (eddig még) kihagytam, de így is lesz némi összehasonlítási alapom a programhoz. Megmondom őszintén, az egyiptomi rész jobban tetszett, de ebben nem kis szerepe lehet annak is, hogy az kissé közelebb állt érdeklődési körömhöz. Szerintem jobb volt benne a zene is, bár arra itt sem lehet panasz, hogy nem kapcsolódik a korhoz és a helyszínhez. A hangulatnak megfelel, de ez a csengettyűs „pilinszka” zene nem hagyott bennem mély nyomokat.

Ami ■ grafikai engine-t illeti, őszintén szólva, az is lehetne némileg jobb. Már több kalandjátékban láthattuk az itt alkalmazott rendszert, vagyis hogy az egyes helyeken szabadon nézelődhetünk minden irányba, de

ténete szerint az 1775-es év egy kora nyári napján járunk, és ■ játékban alakított karakterünk épp most lett kinevezve öfelsége Qianlong császár, az Ég Fia főintendánsának. Történik a palotában egy gyilkosság, és ki másnak kéne kinyomozni, mint nekünk. Ehhez persze be kell járnunk az egész palotát, beszélni az eunuchoktól kezdve egészen ■ hercegekig, kideríteni, mi húzódik a háttérben, és így megtalálni ■ gyilkost, valamint megboszulni ■ trónt ért inzultust.



A kalandjáték csakúgy, mint az egyiptomi részben, itt sem ragadt meg különösebben, de lehet, hogy bennem van ■ hiba. Mindenesetre sokkal izgalmasabbnak találtam ■ bolyongást a különböző helyszíneken és az adatbázisban való turkálást. Ez utóbbi jól fel van szerelve a korabeli élet minden tudnivalójával az udvari eunuchok hierarchiájától és feladataitól kezdve egészen ■ különböző épületek egyes ünnepeken betöltött funkciójáig. Lehet benne keresgélni ABC sorrend szerint, de

találtam ■ vizsgáldást az adatbázisban, akit csak egy kicsit is érdekel ■ téma, feltétlenül érdemes beszereznie majd a programot.

Az első dolog, amit viszont vesztül hiányoltam a program mellől, az egy részletes térkép volt. Eszméletlenül könnyen el lehet keveredni a többé-kevésbé egyforma épületek között. Két perc játék után már gőzöm sem volt, hogy merre járok, és még halványabb sejtésem sem, hogy hol van, amit keresek. Remélhetőleg ■ készítőikben lesz annyi jóindulat, hogy a dobozos verzióba beletesznek egy ilyen papírdarabot. Aki pusztán a kalandjáték rész miatt akarná megvenni, annak kevésbé ajánlom, ám aki körül szeretne nézni a Tiltott Városban és momentán nincs megfelelő pénzügyi háttére, hogy ezt igaziból

is megtegye, annak tökéletesen megfelel. Ráadásul az adatbázisból többet is megtudhat, mintha valóban ott bóklászna.

nem állhatunk meg akárhol, csak bizonyos pontokon. De máshol azért igyekeztek némi átmeneti animációt kreálni a különböző helyszínek között. Itt viszont semmi ilyesmi nincs, egyszerűen csak ugrálunk az adott helyek között, ami fölöttebb zavaró, főleg akkor, ha ötven méterre állunk egy ajtótól, elindulunk feléje és a következő helyszín már mögötte van. De, hogy dicsérjek is valamit, maga a grafika, mármint az egy helyben való forgás álomszép.

A programban két különböző módon merülhetünk el. Az egyik egy egyszerű kalandjáték, de simán ■ nyakunkba vehetjük ■ várost is, jól megnézve mindent, az egyes vázákrol szobrokról infót kérhetünk, egyszerűen ez amolyan multimédiás rész. A játék tör-



CPU/RAM: P90, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: N/A

EREDŐS KALANDJÁTÉK ES MULTIMÉDIA  
SZERKEZÉS ÁTLAGOS SZINIVONALON

CRYO INTERACTIVE  
N-TEC  
TEL.: 351-8395

**4**

FORBIDDEN CITY

# BASE CD DISZKONT

KIKAPCSOLÓDÁSHOZ ÉS MUNKÁHOZ

MINDEN AMI SZOFTVER

Levásárolhatod a DataNet,  
PC ZED, PCX, DCCD  
előfizetésedet!

Előfizetésüket igazoló vásárlóink az előfizetésükkel egyenlő  
kredittel kapnak. Ön minden termék vételárának egy részét az  
így kapott kredittel tudja kiegyenlíteni.

Nyitva minden nap, még szombat vasárnap is

10-20 h-ig

www.base.hu

**PCX**  
1000 Ft-ig  
juttató vásárlás  
munka programok, DVD  
programok, szoftver  
indulási csomagok

**JÁTÉKOK**  
Akció  
Stratégia  
Kaland  
Szimulátor  
Rakéta  
Sport

**MULTIMÉDIA**  
Gyermek  
Tudásbázis  
Könyvtár  
Tudás  
Szoft

**MUNKA**  
Világ  
Egyéb  
Célok programok  
Op. rendszerek  
Ütemezés

Több mint 1200 programból válogathat!



A DATANET HÍVOLTÁRÓL MÁR AZ INTERNETEN IS TALÁLKOZHAT VELÜNK.



# Montezuma's Return

## KALANDJÁTÉK KÉZZEL-LÁBBAL

## Pelace

Valaha réges-régen, még a C64-es időkben már hallhattunk egyszer Montezumáról. Szimpla 2D-s platformjáték volt az akkori elvárásokkal, de persze a kor előrehaladtával újítani kellett – a Take 2 kiadásában megjelenő játék bétáját teszteltük.

macskákról és egyéb szörnyekről mesélt, akik ízekre szedték tizenkét társát. Halála utáni boncolásánál megállapították, hogy agyát egy rendkívül ritka parazita támadta meg. Napjainkban újabb kalandozó készül

A program 3D akció, de nem sorolható be egyértelműen ■ két vezető irányzat (Quake és Tomb Raider) egyikébe sem. A játékmenet egyértelműen a Tomb Raiderhez hasonló: egzotikus környezetben kincseket kell felkutatnunk. Ám jelen esetben hiányolnunk kell hősünk formás (?) hátsójának látványát, mert az eseményeket nem külső nézetből szemléljük, hanem a már megszokott

nem a csupasz padlót látjuk, hanem két, jól megtermett emberi csülköt. Ugyanígy két karunkat is a megfelelő helyeken tudhatjuk, mondjuk mikor jól bemosunk egyet ■ kellemetlenkedő tigriseknek. Bár ha belegondol az ember, akkor nem tökéletes a látvány, mert ha én lefelé nézek, akkor eléggé szomorú lennék, ha csak két lábat találnék (lásd még: tükörtojásos ember – akkora a hasa, hogy csak a tükörben látja ■ tojásait © – Mr. Chaos), de ne legyünk telhetetlenek.

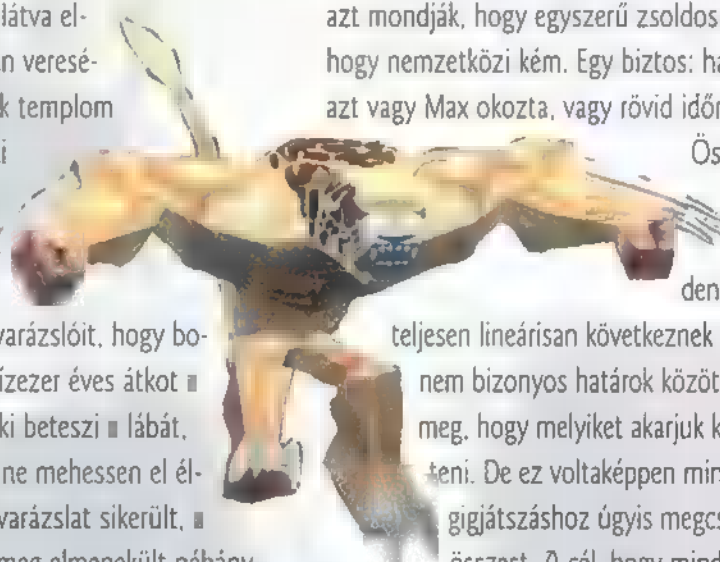


Quake-perspektívából (vagyis a karakter buksijának belsejéből = „én ölk”). De akad a programban egy újítás is, amit a készítőik talá-  
lóan „valós-  
idejű 3D kar- és  
lábtechnológiának” neveztek el. Ez azt takarja, hogy ha lefelé nézünk, akkor ott



Nézzük inkább ■ keretsztorit.

1348-ban az Azték Háború ■ végéhez közeledik. Montezuma király, aki mondanom sem kell, az aztékok uralkodója, látva elkerülhetetlen vereségét, az egyik templom mélyére rejti mérhetetlen kincseit, és összehívja varázslóit, hogy bocsássanak tízezer éves átkot ■ területre. Aki beteszi ■ lábát,



nekivágni az útnak: Max Montezuma, a néhai legendás király egyetlen egyenes ági leszármazottja készül visszaszerezni jogos örökségét a templom mélyéről. Hősünkről nem sokat tudni, lehet, hogy fejvadász, mások azt mondják, hogy egyszerű zsoldos, megint mások, hogy nemzetközi kém. Egy biztos: ha valahol zúr van, azt vagy Max okozta, vagy rövid időn belül megjelenik.

Összesen kilenc pályán kell magunkat végigküzdenünk, de ezek nem

többé ne mehessen el élve! A varázslat sikerült, ■ király meg elmenekült néhány hű emberével messzi tájakra. Az évek során persze sok kalandozó próbálkozott a legendás kincsek megszerzésével, de egyetlen kivételtől eltekintve soha senkit nem láttak újra élve. Az említett kivétel egy 1932-es, tizenhárom tagú expedíció egyetlen túlélője volt, aki visszatérése után mindössze három hétig élt még, akkor is összevissza zaggyált az örültől. Zombikról, vérengző

teljesen lineárisan következnek egymás után, hanem bizonyos határok között mi határozhatjuk meg, hogy melyiket akarjuk következőre teljesíteni. De ez voltaképpen mindegy, mert a végigjátszáshoz úgyis megcsinálja az ember az összeset. A cél, hogy minden pályán összegyűjtsük a lehető legtöbb kincset. A szinteken akad egy-egy főszörny, akit a továbbjutás érdekében eliminálni kell – szerencsére, ha egyszer idáig eljutottunk, de nem sikerül legyőzni, akkor nem kell újra végigmenni az egész labirintuson, hanem indulhatunk közvetlenül a Boss elől is. Létezik még egy harmadik pályakezdesi lehetőség is, az ún.

CPU/RAM: P166, 32MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

TELJESEN ÁTLAGOS TOMB RAIDER  
MINTAZAT NÉHANY ÚJ MEGOLDÁSSAL

TAKE 2 INTERACTIVE

# 4



Bonus Round, de ez csak akkor lehetséges, ha már egyszer végigmentünk a pályán úgy, hogy minden fellelhető kincset összeszedtünk (ebben nem kis segítséget nyújt az a számláló, amelyik mutatja, hogy hány van még hátra). A Bonus futamban is ugyanez a cél, azzal a különbséggel, hogy itt már időre megy a dolog. Minden pályán akárhányszor végigmehetünk, ha tökéletesíteni akarjuk a technikánkat, avagy javítani szeretnénk az időnkön vagy pontszámunkon. De nem hiszem, hogy ez a cél valakit is hosszútávon foglalkoztatni tudna.

Maga a játék nem hagyott bennem életre szóló nyomokat, de úgy mindent összevetve nem rossz. A grafika és a zene semmi kiemelkedőt nem nyújt, a játékmenetben sincs semmi különleges, de a célnak tökéletesen megfelelő. Persze soha nem lesz akkora siker, mint a Tomb Raider, már Lara Croft hiánya miatt sem, de ideig-óráig egészen jól el lehet szórakozni vele. Egy apróság a végére: a nosztalgizások kiélhetik magukat, mert a CD-re felkerült a régi, aranyos kis 2D-s játék is, a Montezuma's Revenge. A mai ifjúságnak már csak azért is érdemes megnéznie, hogy valaha még ilyen játékok is voltak. **P.X**



# FIFA 98 Bajnokság

Információ, nevezés a Csilliben

Tel: 284-1471

3Dfx-es gépek

Csomagküldés

1201 Budapest, Baross u. 55.

Tel.: 284-1471, 283-0230/36

Nyitvatartás: H-P: 10.00-20.00

Sz-V: 10.00-18.00

BRANDELAND  
PC CD  
SHOP

Magyar nyelvű programok

és ne feledd

nemsokára RARÁCSOLY !!!

1073 Budapest, Erzséber krt. 21.

Tel.: 06-20 9441-564

Nyitvatartás: H-P: 10.00-20.00

Sz-V: 10.00-14.00



# WW II Fighters

## PROPELLERESEK AZ ÉGEN

Trau

Kis méretű, az Daimler-Benz motorral felszerelt, a 1940-es években készült, az I. világháború óta a leggyorsabb, a legmaneuverezőbb és a legújabb technológiákat alkalmazó pilótákon támogatják a harcokat a második világháborúban.

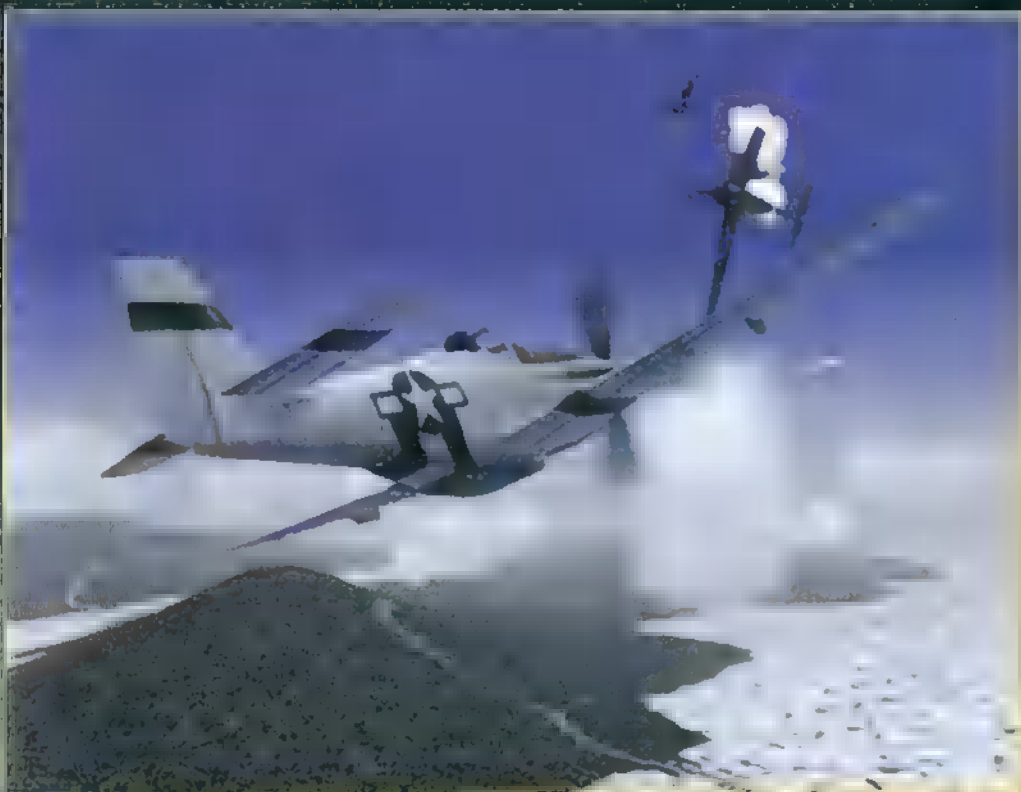
támogatták a harcokat a második világháborúban. bizonyították a harcokban a második világháborúban.

**A**z első világháború után a repülőgépek fejlődése mind az sebesség, mind az manőverezőképesség terén megdöntötte a régi rekordokat. A második világháború során a repülőgépek sebessége elérte a 600 km/óra-t, a manőverezőképessége pedig a 6000 méteres magasságig emelkedett. A repülőgépek fejlődése a második világháború során a sebesség, a manőverezőképesség, a motorerő és a fegyverzet területén történt. A repülőgépek sebessége elérte a 600 km/óra-t, a manőverezőképessége pedig a 6000 méteres magasságig emelkedett. A repülőgépek fejlődése a második világháború során a sebesség, a manőverezőképesség, a motorerő és a fegyverzet területén történt.

Az első világháború után a repülőgépek fejlődése mind az sebesség, mind az manőverezőképesség terén megdöntötte a régi rekordokat. A második világháború során a repülőgépek sebessége elérte a 600 km/óra-t, a manőverezőképessége pedig a 6000 méteres magasságig emelkedett. A repülőgépek fejlődése a második világháború során a sebesség, a manőverezőképesség, a motorerő és a fegyverzet területén történt.

Az első világháború után a repülőgépek fejlődése mind az sebesség, mind az manőverezőképesség terén megdöntötte a régi rekordokat. A második világháború során a repülőgépek sebessége elérte a 600 km/óra-t, a manőverezőképessége pedig a 6000 méteres magasságig emelkedett. A repülőgépek fejlődése a második világháború során a sebesség, a manőverezőképesség, a motorerő és a fegyverzet területén történt.





## Légi harcászati gyorstalpaló I.

Programunk sarkalatos része ■ légi harc taktika. Minden géphez külön-külön megtalálhatjuk az eredményes taktikát (ajánlott szakirodalmi olvasmány: Adolf Galland: 104 légi győzelem, Tobak Tibor: Pumák földön-égen). Ilyen szempontból a **Me-262**-essel követendő ■ legegyszerűbb. Miután ■ Scwable fordulóharcban meglehetősen tehetetlen, ■ rácsapásos technika a legkifizetődőbb. Nagy magassági fölényből támadva egy pontos, rövid sorozat ■ négy 30 mm-es gépágyúból, és még a B-24 Liberator is darabokra robban szét. Ugyanakkor óvakodj ■ Mustangoktól, mert csomót tudnak kötni ■ Messzer köré. Ilyen szempontból roppant sebezhető a Me-262-es fel- és leszállás közben is. Amolyan „bena kacska” jellegű mozgással rendelkezik alacsony sebességen. Fő erőssége ■ hatalmas tűzereje és a gyorsasága. Lecsapni-eltűnni, minden más öngyilkosság.

Az öregebb testvér, a **Bf-109** (amit sokan Me-109-nek ismernek) már sokkal inkább felhőlovag, mint ifjabb testvére. Ámbátor az igazi fordulóharcokat ő sem kedveli, de legalább némi eséllyel lehet kikeveredni ■ csatákból. A korai típusoknak még a fegyverzete is gyengécske (ez a probléma megmaradt a motorba épített 30 mm-es gépágyúnál ■ háború végéig, hiszen a rövid gépágyúcsőhossz miatt kicsi ■ torkolati energiája ■ lövedéknek, azaz kis távolságon belül hatásos csak, és nagyobb a szórása), amit ■ szárnyak alá szerelt pótgépágyúkkal próbáltak orvosolni, viszont ez ■ megoldás egyidejűleg a repülési tulajdonságokat is lerontotta. Igazából nagyobb erejű fegyverzet csak ■ két legutolsó (Me-109K és Me-109G-10) változatnál volt.

A könnyen sebezhető folyadékhűtéses hajtómű és a futóműszárak közötti kis távolság miatt gyakran balesetet szenvedő Bf-109-es kiegészítésére, illetve felváltására tervezték meg ■ **Focke-Wulf Fw-190** vadászgépeket. Kiváló, BMW 801C léghűtéses csillagmotorja nagy erőt biztosított és nagyfokú védelmet nyújtott a mögötte ülő pilótának. Kiváló manőverező képesség, az A-2-es változattól erős fegyverzet, erős motor és kiváló fülkepanoráma tette ■ korszak egyik legkiválóbb vadászgépévé. Több alváltozata is készült, használták alacsonytámadó-bombázó feladatokra, nem irányított légi harcra kiegészítve bombázó-vadászatra, erősen páncélozva rohamvadásznak. A szövetséges pilótáknak mindig tudott kellemetlen pillanatokot okozni, legutolsó Fw-190D-9 „Dora” változata pedig minden tekintetben méltó ellenfél ■ volt a híres Mustangnak.

1936-ban határozta el ■ US Army, hogy új elfogó vadászgépet rendszerez, amely képes megvédeni az esetleges támadóktól az USA területét. Miután beléptek ■ Második Világháborúba, hamar rájöttek arra, nagy veszteségeket szenvednek ■ kísérők nélküli B-17-es bombázókötelékek Németország felett. Sürgősen nagy hatótávolságú kísérővadászgépet kellett hadrendbe állítani. Teljesítménye alapján csak a **P-38 Lightning** jöhetett szóba, és hamarosan ■ 8. AAF századaiban megjelent ■ típus. Ez volt az első vadászgép, amely „háztól-házig” kísérte ■ bombázókat. Igazából nem volt egy kifejezetten fordulóharc-mágus, és jobban kedvelte az alacsony magasságot. Később kiválóan bevált, mint alacsonytámadó repülőgép. A „létrák” viszont derekasan hejyt álltak a Csendes-óceán felett zajló csatározásokban.

### Bf-109G-6 Gustav

Fesztáv: 9,92 m

Hossz: 9,04 m

Max. sebesség: 620 km/h

Max. magasság: 10822 m

Fegyverzet: 2 db MG-131 gpu.,

1 db MK-151/20 gá.



A leghíresebb II. Világháborús német vadászgép, a klasszikus Messzer. Kifejezetten kecses madárka, kis hatótávolsággal, erős DB hajtóművel. Fegyverzete a háború vége felé már kevésnek bizonyult.

### Fw-190A-8

Fesztáv: 10,49 m

Hossz: 8,84

Max. sebesség: 643 km/h

Max. magasság: 11410 m

Fegyverzet: 2 db MG-131 gpu.,

2 db MK-151/20 gá.

(2 db MK-131/20 vagy MK-108

■ szárnyak alatt)

Erős fegyverzetű, fürgé, jól kezelhető vadászgép, kedvelték pilótái. Igen eredményesen küzdött a Birodalom légvédelmében, a nagy túlerő ellenére is. A szövetséges pilóták mindig tisztelték, ha megjelent.





CPU/RAM: P200, 32MB RAM  
 SYSTEM: WIN95  
 X-TRA: 3D KÁRTYA KELL

A NON PLUSZ ULTRA, A JELENLEGI  
 LEGJOBB II. VILÁGHÁBORÚS REPSZIM

ELECTRONIC ARTS  
 ECOBIT KFT.  
 TEL.: 351-3078



## Légiharcászati gyorstalpaló II.

Igazi „vaddisznó” típus volt a P-47 Thunderbolt, a maga brutális kinézetével és teljesítményével. Kitűnt a többi vadászgépek közül hihetetlen szívósságával és találatállóságával. Úgy nyelte el a légvédelmi találatokat, mint a víziszárnyas a kiváló nokedlit. Kifejezetten nehéz volt lelőni. Nagy hatótávolsága és a P-38 Lightning-nél sokkal jobb repülőtulajdonságai miatt alkalmazták kísérő vadászgépek. Igazából azonban alacsonyátamadó feladatokra vált be, főleg a később alkalmazott 127 mm-es nem irányított rakétákat alkalmazva. A típus egyik specialitása volt a mozdonykilövés és a repterek elleni alacsonyátadás. Ezzel a géppel szintén a rácsapásos taktika ajánlíható, jóval nehezkesebb, mint a karcsú P-51-es. Nehéz helyzetben pedig számítsunk a golyóálló felépítésre, és iszkoljunk a helyszínről.

A korszak legjobb kísérő vadászgépe egyértelműen a North American P-51 Mustang volt. Óriási hatótávolságával (melynek segítségével el tudta kísérni a támadó bombázógepeket egészen a célig és vissza), nagy tűzerével (a D változat összesen nyolc darab .50 cal Browning géppuskával volt felszerelve) kiváló aerodinamikájával és kitűnő, nagy erejű, megbízható hajtóművével igazán ütőképes vadászgépnek bizonyult. Kifejezetten a Luftwaffe elleni légiharcokra, kísérővadásznak tervezték. Az USAAF gerincét adták a P-51-es századok, a német gépek elleni légi győzelmek 76%-át aratták ezekkel a gépekkel. Meltán félték őket a német (és a magyar) pilóták, hiszen az akkori közmondás szerint: nincs magányos Mustang, csak nem látod a többit... Ezzel a géppel bátran belevághatsz a legvadabb légi csatákba is, hiszen számíthatsz a Rolls-Royce hajtómű páratlan erejére és az elakadásmentesen működő Browningokra!

Az angol tommyk a Supermarine Spitfire különböző, egyre fejlettebb változatait vetették csatába. Az a csodálatos vonalú, kecses ragadozó az utolsó pillanatban lett kész, és került az angol légvédelem kötelékébe. A Hurricane (melynek a bombázókötelékek szétszórása volt a kijelölt céljuk) mellett a fő feladta az ellenséges Bf-109E vadászgépek leküzdése volt. Miután ezt sikeresen teljesítette, és az Angliai csata véget ért, rendszeresen „rándultak át” a kontinensre a Spitfire-századok némi szabad vadászatra. A partraszállás támogatásában is nagy szerepet vállaltak, mind földi célpontok elleni támadással, mind légtérbiztosítással. A támadó angol hadosztályok fedezetét végig Spitfire-ök adták, így az ardennei csatákban is szerepeltek. A Mustanghoz hasonló repülési tulajdonságokkal bír, szereti a vad fordulókat. A későbbi szériák Griffon hajtóműve igen nagy teljesítmény-tartalékokkal rendelkezett, illik kihasználni ezt és „megtépni” a gépet.



### P-51D Mustang

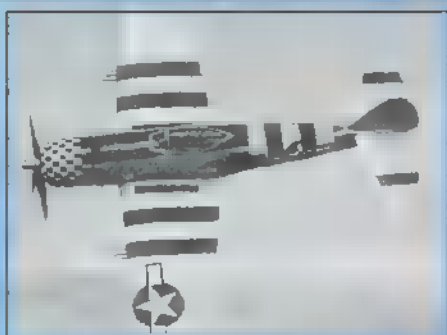
Fesztáv: 11,27 m  
 Hossz: 9,82 m  
 Max. sebesség: 703 km/h  
 Max. magasság: 12771 m  
 Fegyverzet: 8 db 0.50 cal Browning gpu.



A leghíresebb amerikai kísérővadászgép. Kecses, erős, gyönyörű gyilkos. A kezdő pilótától tiszteletet követel, de értő kezekben csodákra képes. Minden harcra készen áll, igazi nyerő típus.

### P-47D Thunderbolt

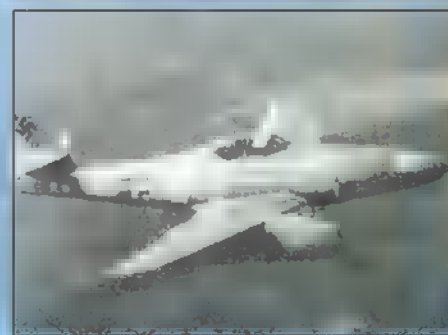
Fesztáv: 12,44 m  
 Hossz: 11,02 m  
 Max. sebesség: 689 km/h  
 Max. magasság: 12802 m  
 Fegyverzet: 8 db 0.50 cal Browning gpu.



A nehézfiú a csoportban. Nagy mérete miatt nem volt annyira könnyen manőverezhető, de kiváló sérülésállósága, erős fegyverzete és nagy hatótávolsága nélkülözhetetlené tette a háború végéig.

### Me-262

Fesztáv: 12,5 m  
 Hossz: 10,6 m  
 Max. sebesség: 870 km/h  
 Max. magasság: 11500 m  
 Fegyverzet: 4 db MK-108 30 mm-es gá.



A világ első sugárhajtású, hadrendbe állított elfogó vadászgépe. Kis száma ellenére jelentős sikereket könyvelhetett el, bár kiforratlan konstrukció volt. Kiváló bombázórombolónak bizonyult.



# Grand Prix Legends

## EGYSZERŰEN HIHETETLEN!

## Mr. Chaos

Pont egy évvel ezelőtt próbálhattam ki először a GPL-t; az egyik készítő, David Kaemmer mutatta be egy titkos szobában, az ECTS-en. Akkor még ütközésvizsgálat sem volt a programban, mostanra azonban elkészülni látszik – fergeteges nosztalgia-szimulátor!

**K**omolyan mondom, levegő után kapkodtam, amikor az első köröket futottam – illetve lódítok, mert az első kanyar után ki-pördültem. Aztán mikor nagy nehezen visszakecme-regtem a fűről, a másodiknál is. A harmadik után kezdtem aggódni, lehet, hogy valamit nem jól csinállok? Pedig bizisten, nem adtam túl nagy gázt, és a kormányal is óvatosan bántam. Aztán szép lassan leesett, hogy enyhén szólva túlbecsültem vezetési képességeimet, így visszavettem a nehézségi szintet abszolúte kezdőre. Na, így már – dőcögve ugyan, de – sikerült körbevászorognom a pályán.

Ha szereted az igazi szimulációt, és egy GP2 vagy F1 Racing Sim már meg se kottyán, akkor eljött a te

időd: igaz, bele fogsz bolondulni, míg megtanulod, mennyivel lehet bevenni a monaco s-kanyart, mekkora gázt kell adni, hogy ne sodródj ki a célegyenes előtti fordulóban, de a többiek se úgy húzzanak el melletted, mint a vadlibák. Hidd el, megéri „megtanulni jól játszani”, mert feledhetetlen élményben lesz részed: az 1967-es évad Grand Prix versenyein vehetsz részt, az akkori – 350-430 lóerős – versenyautók volánja mögött ülve. A GP Legends hihetetlen hangulattal ajándékozza meg a nosztalgiázni vágyókat: a menükben barangolva, kezdve a gomboktól a fényképekig, minden a hatvanas éveket idézi. Persze azért az autóban ülve nehogy azt hidd, hogy miután padlóg taposod a gázpedált, semmi sem fog történi.

Frászt, ezek az autók hihetetlen teljesítményre voltak képesek: 300 km/óra körüli végsebességgel száguldoztak életveszélyesen keskeny, virsli gumikon. Épp ezért a vezetési stílus is teljesen más volt, hiszen a kocsik messze nem voltak ennyire stabilak. A kanyarokban jószerivel folyamatosan csúszkál

a gép, állandóan figyelni kell, mennyire tör ki a kocsi fara, s ennek megfelelően bánni a gázpedállal, illetve a volánnal. Ne feledd, a több száz lóerő csak a hátsó kerekre hat, így szinte törvényszerű, hogy egyes és kettes fokozatban (néha még hármásban is) egy-egy nagyobb gázadásnál, kanyarból való kigyorsításnál farolgt az autó – ha ekkor nem vagy résen, egy pillantás alatt a kerítésnek vágódsz! Éppen ezért, ha nincs jól működő kormányod pedálokkal (a jó minőség fontos: egyik kormányunknál a gázpedál akadózik, így esélytelen voltam a kanyarok utáni gyorsításnál, mindig keresztbeálltam) vagy legalább egy analóg joysticked. Ezek nélkül ki se próbáld a játékot, mert egyszerűen nem lesz esélyed jól vezetni, és egy életre elmegy a kedved a GP Legendstől.

Sorozatos bénázásom után kicsit körbenéztem a CD-n, s találtam néhány kimentett visszajátszást: megbámulhattam, ahogyan a készítő a játéki könnyed-

### Pelace jelenti a box utcából

Teljesen más hangulata van, mint a mai autókat felvonultató Formula-1-es programoknak. Azok valahogy túl sterilnek tűnnek ezek után, és nagyon ritkán volt az az érzésem, hogy igen, most tényleg olyan, mintha egy versenyautóban ülnék. De most végre megvan az igazi autósprogram!

Amint Chaos mester is emlegette a cikkében, tetű nehéz lett a játék. Mindannyiunknak meggyűlt vele a baja, nem úgy, mint mondjuk az NFS 3-mal, ahol már első nap a legnehezebb fokozaton fél köröket vertünk rá az ellenfelekre. Kábé egyhetes, szinte folyamatos „porszívózás” után lassan már ellenfelei vagyunk a mezőny leghátsó részének. Egészen addig, amíg nem hibázunk egyet, mert akkor menthetetlenül oda az a kis megszerzett előnyünk is.

Eszméletlenül jóra sikerült az autók meghibásodásának szimulálása. Ha nagy erővel repülünk neki a palánknak, simán megelőz a kerekünk – ekkor a megfelelő irányba dől a kocsi, pörög és szikrázik az aszfalton, a feje tetejére állhat, s különbözőféleképpen ki is gyulladhat. Ha viszont csak finoman ütjük meg magunkat, akkor elállítódhat a futómű, ez esetben elhúz az egyik irányba. De azt ne mondja nekem senki, hogy ha kb. 250-nel frontálisan nekimegyek egy betonfalnak, akkor a kocsi testem nem lesz harmonika, hanem csak szimplán leesik két kerék, mondjuk baloldról (lehet, hogy ez csak a bétában volt így?). Ám a legszebb mégis az, mikor elfelejtesz időben váltani, és megfőzöd a motort, minek hatására a dugattyú érintőirányba elrepül a motor tetején át, majd csatlakozik egy dél felé tartó golyacsapathoz.

A grafika félelmetesen szép, szinte minden részlet rendesen kidolgozott. A rugó a felfüggesztésben tényleg összenyomódik, láthatjuk a gumin a feliratokat stb. Bár láttam néhány kitakarási problémát, de legyünk jóindulatúak és írjuk ezt is a béta számlájára (nem tetszett az útszéli fák kidolgozása sem, a félek, ez már így marad). Mindent összevetve, most a GPL lett nálam a király a komoly szimulátorok között, de csakis akkor, ha megfelelő kormány áll rendelkezésemre (Microsoft Force-Feedback kormány rulez!).





séggel száguldtak végig azon a pályán, amin az istennek se tudtam legalább egy kicsúszás nélkül végigmenni. Négy napi kormánytekergetés után odáig jutottam, hogy a legkönnyebb szinten 15 versenyzőből tizedikként állhattam a rajtkockához. Aztán persze szinte biztos, hogy az első kanyarbeli túlekedésnél ki-sodrótam, elvitték az egyik kerekemet, ráhúztam valakire a kormányt, ezért tömegkarambolt csináltam, belém jöttek hátulról – a kívánt rész aláhúzó. Amikor azonban eljutottam odáig, hogy viszonylag nagy biztonsággal képes voltam a pályán maradni, akkor jött csak meg igazán a kedvem egy kis autókázáshoz! Döbbenetes, milyen hangjuk van ezeknek a versenyautóknak: a többiek csak porszívózásnak hívják, mikor beülök egy kicsit játszani. Már csak azért szívesen böfötem a motort, hogy halljam, milyen fenomenális lármát csapnak a hengerek a Ferrari hátsó fertályában. Természetesen a hangok – meg persze maguk a kocsik is – különbözőek, ezért érdemes kísérletezni

nem vigyázol, egy szemvillanás alatt kifarol a kocsid!

A készítők roppant ügyesen oldották meg a nehézségválasztást: gyakorláskor (Training) háromféle szintet állíthatsz, ekkor a kocsi erejét fogja vissza a program (mintha lefojtanák a motort). Ugyanígy, ám négy lépcsőben van módod beállítani a kocsi törésének valóságosságát (nincs törés, kezdő, haladó és realiztikus). Érdekes odafigyelni a gázadásra és váltásra is: realiztikus módban a túlpörgetett motor el-

füstöl. Hasonlóképp járhat a váltáskor is – ilyenkor ugyanis ki-nyomja a kuplungot, s ha nem veszed le a lábad a gázpedálról, a maximális fordulatszámig pörög fel a

motor (egyébként te magad is nyomogathatod a kuplungot, ha akarod). A kocsi beállításait (futómű, váltó, kormány, tankolás és még száz apró finomítás) egyébként két képernyőn lehet megváltoztatni – az igazat megvallva a feléről azt sem tudtam, mit jelent, így csak a benzinmennyiséget vettem vissza az optimálisra (hiszen egy 10 körös versenyben felesleges teletankolni a kocsit, azzal is nő a súlya).

Ha versenyzel, már más a helyzet: a legkönnyebb szinten (Novice) minimálisan sérül a kocsid, az időmérő edzés rövid, s mindössze 6-8 kört kell megtenned a verseny során. A következő nehézségi szinten (Intermediate Short és Long) már advanced módon török a géped, s hosszabb lesz a gyakorlás és a verseny időtartalma is. A Pro Short és Long választásakor realiztikus a kocsi sérülése, fél-, illetve egyórás az időmérés – a Grand Prix szint pedig egy-az-egyben az igazi futam, kétszer két órás időmérő edzéssel, teljes körszámmal. Az eddigi gyakorlások során épphogy csak a sereghajtók közé sikerült felverekednem magam (na jó, egyszer-kétszer voltam a középmezőnyben is), de éles futamon mindig elrontottam valamelyik kanyart (mennyire igaz, hogy a F1 az idegek sportja!). Ne tessék elfelejteni, hogy ez alatt a pár nap alatt az egyik legkönnyebben teljesíthető, leggyorsabb pályán gyakoroltam, Monzában. Ezen kívül ott van még 10 másik: Monaco, Nürburgring, Silverstone, Watkins Glen (USA), valamint a kanadai, francia, belga, holland, dél-afrikai, mexikói nagydíj. Úgyhogy van mit és min gyakorolni! [Ft. X]

CPU/RAM: P166, 32MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

CSAK AZT TUDOM MONDANI, AMIT TRAIL  
WW2 FIGHTERSRŐL: No1!

SIERRA  
N-TEC  
TEL.: 351-8395





# Urban Assault

## MEGKÉSETT BATTLEZONE MICROSOFT MÓDRA

Júpi

*Képzeld magad egy harci gépezet helyébe. Némi cyber beépítés, implantáció, műtűr és ketyere mindenho-  
vá, na meg még oda is, aztán kész van egy ideális akcióhős. Főleg, ha még megspékeljük némi ilyen meg  
olyan szuperizéval, tudjátok, na. Valami ilyesmi világot kreált a Microsoft, kicsit a Battlezone mintájára.*

**B**evallom férfiasan, már ■ letelején sem volt egyszerű dolgom. Ha nem lett volna a három tréning-küldetés, azt sem tudom, hová kaptam volna első alkalommal, mert ■ kézikönyv bizony semmilyen komoly segítséget nem adott az induláshoz.

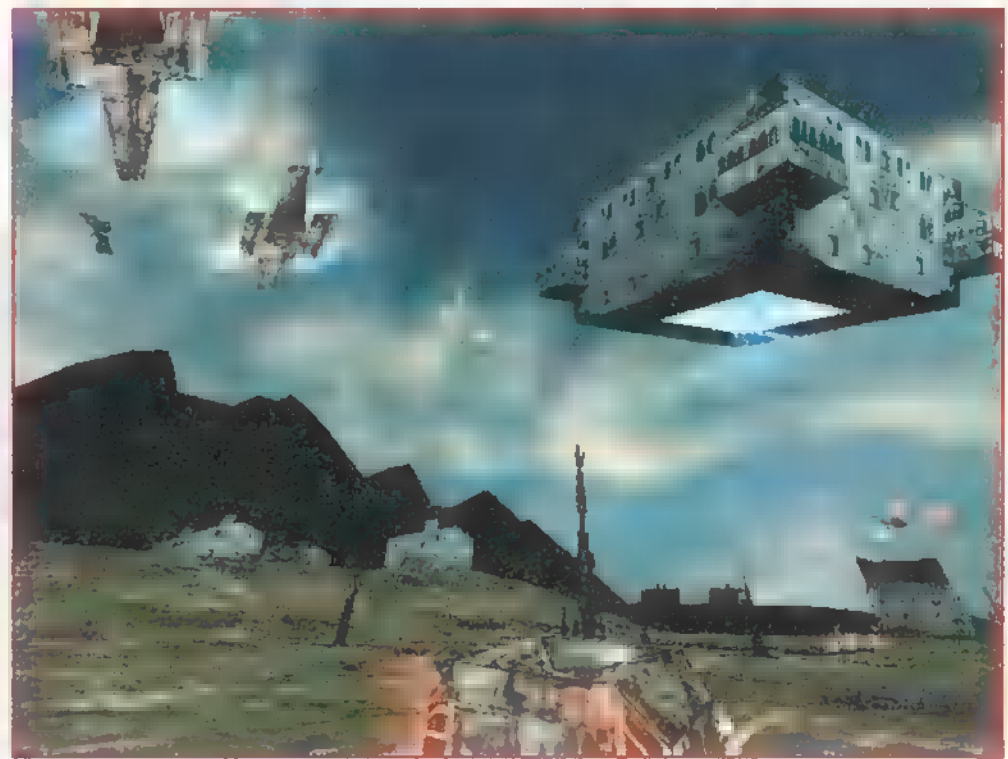
Megyünk ■ halál felé – mondja a történet –, a kezünkben volt ■ legféltettebb harci energia, amit csak kreáltak ezen az átkozott planetán. Az élet most nagyon kemény, de csak akkor éljük túl, ha mi is azok vagyunk. Valaha, a Nagy Tévedés idején, mikor kipusztultak az óceánok és az atmoszféra elveszett (tudjátok, a gombafelhőkön és a nukleáris szivárványon túl...), a humán népesség jelentős része kipusztult a felelőtlen kísérletezések következtében. Egy ideig különleges kupolák alatt éltek kisebb csoportokban, majd a belső ellentétek kezdtek kikezdeni az amúgy is megtépzott idegeket... ám ezalatt a külvilági Mykoniansok is ki akarták irtani ■ humán élővilágot, hogy a bolygót megszerezzék és mindennek a tetejében még megjelenjenek a Sulgogansok is. Szóval minden a feje tetejére állt, két-féle ellenfél, rádásnak ■ belső széthúzások, ■ hangulat puskaporos hordóhoz hasonlított. Minden készen áll egy cyberháború kirobbanásához, a technika az intelligens robotoknál és ■ biobeültetéseknél tart, tehát nem mondható elmaradottnak.

Ennek a káosznak a közepébe csöppentem bele, és mint mondtam, először azt sem tudtam, hová kapjak. A stratégiai térképen kezdésnek valami Európa-féleség látszik műhold nézetből, a training küldetések pedig Anglia ellenségtől való megtisztításából állnak. A legfontosabb és legféltettebb központi egységünk ■ Host Station. Innen indulunk minden pályán és ennek az elvesztése a küldetés azonnali bukását jelenti. Ez egy anti-gravitációs téren lebegő központ, ami a kapcsolatot tartja a fő bázissal, legyártja és elhelyezi az egységeket, épületeket, igazgatja az erőforrásokat. Mi ebben csücsülünk először, és irányítjuk, szemmel tartjuk az akciót. Ehhez nyújt nagyszerű segítséget az a kombinált stratégiai térkép, ami alaphelyzetben ■ jobb felső sarokban látszik. Ez egyrészt

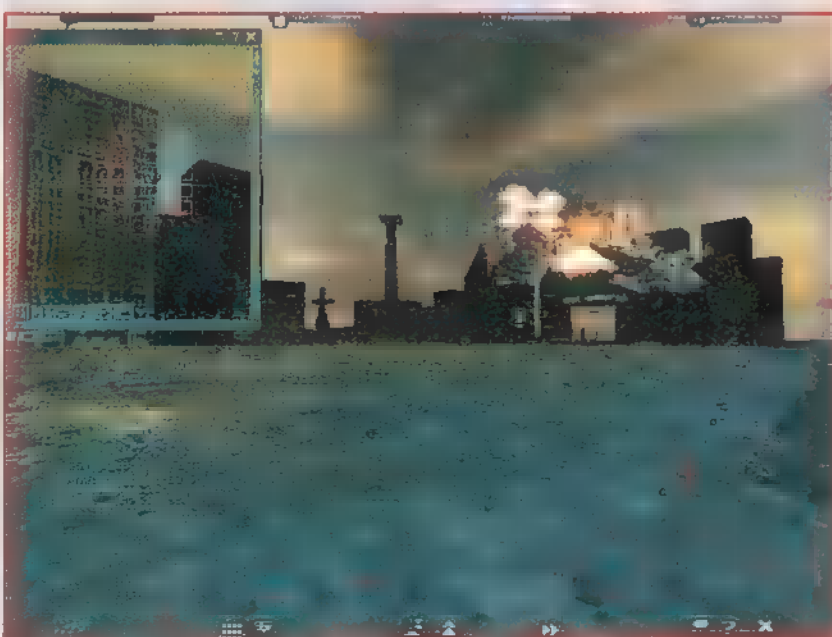
jelzi, hogy eddig mit fedeztünk fel az ellenséges szektorokban, másrészt látszanak rajta a csapatmozgások, harmadrészt kijelölve egy egységet, ezen könnyűszerrel megadhatjuk a célkoordinátákat vagy akár a célpontokat is. A játék le sem tagadhatná, hogy windowsos,

ugyanis ez az ablak mindenben hasonlít ■ már megszokott ablakokhoz. Lehet változtatni a méretét, x-szel becsukni – kivételesen lehet zoomolni, ami egyébként gyakran igen hasznos. Szintén hasznos információval szolgál az Energy Manager infosor a képernyő tetején. A legelső a Host Station abszorpciós energiája, minél magasabb, annál jobb. A második a

Host Station életerejét mutatja, ha eléri a nullát, akkor jobb, ha mi is 0-ba teleportáljuk magunkat. Következő ■ Creation Energy, ami az épületek és járművek készítéséhez kell, utolsó pedig a Beam Energy indikátora. Azt kell tudni, hogy ezek folyamatosan töltődnek, ha az egyiket leállítjuk, akkor a többi gyorsabban fog elkészülni. Egy másik nélkülözhetetlen képernyőpanelünk a Squadron Manager. Ebben összegződnek hadtesteink, itt pontosíthatjuk ellenséggel szembeni reakciójukat, vi-







selkedésüket (öt fokozatban), ebben jelölhetünk ki csoportokat vagy változtathatjuk azok tartalmát, és akár ebben ülhetünk át mi is egy kiválasztott járműbe.

Igen, ez a játék érdekesebb része, hogy teleportálás-szerűen bármikor átülhetünk egy gépbe, mintha átvennénk az uralmat a vezetőjének az agya felett. Ha meghal, akkor meghal, na bumm, megszakítjuk a kapcsolatot, jót röhögünk és átülünk egy másikba, vagy pedig vissza az irányító központba. Akár meg lehet csinálni

az a mókát is, hogy beülünk egy helikopterbe, lebegünk a központ előtt, megküldünk egy rakétát, gyorsan átteleportáljuk magunkat, és éppen a képünkbe kapjuk az előbb elengedett rakétát. Érdekes élmény... Egész változatos arzenálnak lehetünk az irányítói, tankok, helikopterek, dzsipek, bombázók és mindenféle műholdak támadását vethetjük be. Az ellenséget nagyon könnyű lokalizálni, mert minden járgány fel van szerelve radarral, ami segít a tájékozódásban.

Minden építés (akár egység, akár épület) alapja az energia. Ha nincs, akkor kár is csatába menni. Energiából tudunk egységet csinálni (C billentyű, vagy create gomb a képernyőn), ezt pedig a különböző helyeken tudjuk feltölteni. A csaták általános célja, hogy az ellenfelet megfosszuk az energiaforrásoktól. Általában egy csata úgy néz ki, hogy készítünk pár egységet, ezekkel megkeressük az ellenfelet. Ekkor érdemes kijelölni egy csapatvezetőt az egységeknek, ebbe a járműbe átszállni és first-person módban folytatni az ütközetet. Ha az ellenfél lenne oly kegyetlen és visszatámad, sőt, megtámadja a központi épületünket, akkor jobban járunk, ha nem harci egységeinket használjuk védelemre, hanem visszamászunk a Host Stationbe, ott beülünk az ágyú mögé és magunk foglalkozunk a védelemmel. Ez az egyetlen biztos módja, ugyanis a többiek addig segítenek, így viszont beleszól az ütközetbe a Turret tüzereje is.

Több mint negyven pályán szabadhalhatjuk a harmincféle ellenfelet, amerre csak járunk, mindenhol háború van a földön, eléggé lehangoló látvány. Ezen dob egy kicsit a játék meglepően egyszerű, ám mégis jó (kicsit terminátoros) zenéje, valamint a kellemesen hűvös, mély, női géphang – végig közli velünk, hogy pontosan mit a teendők. Nem voltam elragadtatva a kerettörténetről, hiszen ilyen bárki kitalál és a bevezető animok is inkább az érthetlenség felé mentek, mint hogy mutassanak valamit. A Battlezone sokkja után már nem érzem olyan különlegesnek ezt a játékot, de aki azzal jól elidőzött, az itt is meg fogja találni a szórakoztatását. First Person nézőpontból egy izgalmas 3D akció, némi stratégiai elemmel dúsítva. Nagyon tetszett viszont a játékban, hogy minden lerombolható. Ha többet belelősz egy házba, akkor először csak romos lesz, majd teljesen leomlik. Harc közben akár egy egész várost lehet a földdel egyenlővé tenni, ami nem biztos, hogy szerencsés. A harcokat fegyvereink (golyók, rakéták, energiasugarak, plazmák) lövedékeinek fénye világítja be, de még ennél is jobb látvány számtalanszor a szinte már festőien giccses égboltozat fényei. **PC-X**

CPU/RAM: P133, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

EGY JÓ KERETTÖRTÉNET SOKAT TALÁLTA, DE IGY CSAK EGY ÜGYES 8Z KLÓN

MICROSOFT

4



# Nightlong

## UNION CITY ÖSSZEESKÜVÉS

Hihetetlenül ritkán jelenik meg mostanában egy-egy kalandjáték, ezért pillanatok alatt ketten is rácsaptunk. Nem volt könnyű végigbarangolni a helyszíneket és kitalálni, milyen csapdát állítottak a készítőik, ezért úgy gondoltuk, közzé tesszük a teljes végigjátszást – nagyon bízom benne, hogy megvásárolható lesz hazai üzletekben is.

Az olasz Trecision által fejlesztett, az angol Team 17 által gondozott, majd végül a Microprose kiadásában megjelent program a rendezelt kalandjáték műfajába tartozik. Ez alatt azt kell érteni, hogy 3D-ben modellezett és kiszámolt helyszíneken előre renderelt figurák mászkálnak – ha azonban valami hosszabb történet akad, akkor komplett, filmszerű jeleneteket láthatunk. A szereplők angol párbeszédei jól érthetőek, ám könnyítésként lehetősé-  
günk van feliratozásra is. Az akciózást egérrel irányíthatjuk „point and click” módszerrel: az általában megszokottal ellentétben a bal egérgomb megvizsgálja a tárgyakat, a jobb pedig

használja azokat. Ha a képernyő alsó fertályába visszük az egeret, megjelennek a nálunk található tárgyak – néhány esetben ezeket egymással kombinálva kell használnunk. Egyes helyszíneken párbeszédre is alkalom nyílik: itt tökmindegy, mikor mit választasz a felkínált szövegekből, a lényeg, hogy minden kérdést tegyél fel.

Bár sok minden nem tetszett a kalandozás során (elsősorban néhány idióta, egyáltalán nem logikus megoldással volt bajom), azt el kell ismerni, hogy az animációk szépek, a párbeszéd pedig filmszerűen megoldottak – egy hosszabb gondolatsor végigvezetése közben többször nézetet vált a kamera, ráközelít egy-egy tárgyra, szóval ügyes (bár a száj-  
tátogás nem követte jól a beszédet). Ráadásul ha felvagy előveszel egy tárgyat, akkor a képernyőn valóban látod, amint a főhős kezébe kapja a cuccot (leszámítva a kalandjátékok velejáró következetlenségét, mely szerint fogalmam sincs, hogyan fér el három bőröndnyi motyó egy belső zsebben). Az viszont szintén nem volt  
inyemre, hogy néha piszok sokáig tartott, míg hősünk átbarangolt az egyik helyszínről a másikra. Ezt ugyan  
sokszor le tudod rövidíteni,



## Mr. Chaos & Pelace

ha a megjelenő „Go to...” szövegre jobb gombbal kattintasz, sok helyütt azonban kénytelen vagy kivárni, míg Joshua barátunk átcaplat a képernyő egyik szélétől a másikig. Az sem tetszett, hogy a három CD-n terpeszkedő játék mindig csak az elsőről indítható, még akkor is, ha már a harmadik lemez vége felé jársz – apró kényelmetlenség csak ugyan, de azért mégis.

Általános jó tanács, hogy mindent vizsgálj meg alaposan: vannak tárgyak, amelyek csak akkor „élednek fel”, ha előtte valamit már csináltál vagy kikutattál. A leírásban rendszerint nem említem ezeket tárgyakat és helyeket, mindössze csak a szükséges cuccokra, illetve megoldásokra hívom fel a figyelmet (ha mégsem tiszta valami, írd bátran e-mailt, segítsek). A közeli jövőben játszódó történet szerint egy szövevényes bűnügybe csöppenne kell terroristák után nyomoznunk. Megbízónk utasításának megfelelően először egy barátunkat kell felelteni, aki rejtélyes körülmények között felszívódott, majd miközben újabb nyomokra bukkanunk, felgöngyölítjük a teljes bűnügyet – közben akkora történeti kavarással lesz, hogy magam sem tudtam, mit csinállok. Első helyszíneként egy lakóház tetőgarázsán találsz magad, vedd fel mindjárt a két kocsi között levő alufólia darabot, menj be az ajtón, s hívd a liftet. Persze, hogy nem működik, így dühödten rácsapsz, majd a szétesett hívót megbütykölöd: vedd ki a biztosítékot, tekerd körbe az alufóliával, tedd vissza, hívd újra a liftet. Használd az elevator cardot a kártyanyilásban, majd irány Ruby apartmanja. Nézd meg a lifttől balra eső ajtót, ez lesz fent nevezett kéglíje – csak később mehetsz be, mert nem tudod hamisítani Ruby aláírását. Így hát vegyél egy sört az automatából némi credit segítségével: ne feledd a sör után a visszajárót is felkapni! Most menj vissza a felső szintre, nézd át a postaládákat: most már ott kell legyen Ruby-é is, amit a kis kulc-

csal tudsz kinyitni. Nicsak, benne egy visszajött levél rajta a hön áhított aláírással (ha már itt vagy, nézd át ■ falitérképet is). Most már nem gond bejutni: a levelet rá kell tenni a Pen Padre, arra pedig a mágneses tollal írni. A szobában vedd fel az asztalról a jegyzetet (Rotmall 17, ide megyünk majd), a fényképet ■ keretből, a frigóból a vodkát, ■ kukából a metrójegyet. A hálószobában kukkants be a gardróbba, a ruhák mögött lesz egy páncélszekrény – ■ kulcs az ablaknál van, ■ redőnyre felragasztva. Engedd le a redőnyt, nyisd ki az ablakot, s máris ■ tiéd a széfőből a pisztoly, az irat és egy üvegcsé, benne savval. Menj fel a tetőre, és a savval gyengítsd meg a vasrudat (a bal oldali rácsok közt van egy kis sérülés), majd szakítsd le. Irány a metró, dumálg a zsaruvall, nézd meg a jegykiadó automatánál a térképet, dobd be az aprót, vegyél jegyet, majd ■ metrólejárati scannerre nyomva már utazól is.

A másik állomáson a grafiti alatt találsz egy műanyagdarabot, ezt illeszd a bal oldali telefonhoz, így megtudod, mi a fax száma (PK64768). Dumcsizz ■ résszel, adj neki vodkát majd sört, illetve mutasd meg neki ■ fényképet: cserébe némi készpénzért hajlandó megválni a görkorigjától. Menj fel a felszínre, majd be ■ jobb oldalt, messzebb található boltba. Megtudod, hogy az asszony fél a patkányoktól, illetve hogy az öreg eladja neked ■ jobb oldali polcon látható clubkártyát, ha szerzel neki egy jóféle borocskát. Menj ki, majd az üzlet melletti sikátorban mássz át ■ kerítésen. A vasrúddal veszítsd fel ■ csatornafedelelet, menj le, vedd fel ■ döglött patkányt, majd vissza ■ felszínre. Marasd le a maradék savval a csapóajtóról a lakatot, s szállj alá a borospincébe. Szereld fel ■ patkányt a görkorsolyára, és gurítsd oda a boltos feleségének – sikkítva elmenekül. A legközelebb álló oszlop tövéből vedd ki ■ bort – szegény kereskedőt jól átvered, mert a saját borát adod oda: buzgón át is passzolja ■ belépőt. Ezt nyomd a bár ajtónállójának kezébe, benn pedig csevegj el a tulajcsajjal, majd hívd Hugh-t a minicom segítségével. A metróaluljáróba elküldött fax segítségével már tudod, merre



kell menned: újra le a sikátorban felnyitott csatornába, s el jobbra. A metróvágány jobb oldalán találod magad: lödd le a lakatot az ajtóról, majd lépj be. A jobb oldali szekrényből vedd ki a „T” alakú nyitót, a csavarhúzó, ■ huzalt (le tudtam venni az egyik posztert is, de nem kellett később semmire). A tekerővel ellátott ajtón egyelőre nem tudsz bemenni, így inkább próbálkozz kívül: ■ peron végében lévő óriás-posztertről a csavarhúzó segítségével feszegesd le az „S” betűt, azt kösd rá ■ fal tövében heverő láncre, dobd át ■ vágány feletti csövön, és lendülj!

A másik oldalon menj be szembe, ahol az átjáróban találsz egy panelt. Nyisd ki a „T” alakú szerszámmal, ■ drótot (leads) kösd rá az érintkezőkre, majd húzd le ■ kart. Most következik a szerintem egyik nagy szívatás: az áram alatt lévő kábelt egyszerűen bele kell dobni a mágneses ajtóba, mire az felrobban. A következő helyszínen úgy kell átjutni a túloldalra, hogy a bal oldali felüljárón levágod a felógó táblát, s azon már át tudsz mászni a vágányon – ehhez először meg kell szerezned a csípőfogót. A peronon lefelé menj, s a következő helyszínen a kis szobában, a polcon megleled (lemehetsz az itt nyíló csapóajtón is, de ez zsákutca – a szakadék túloldalára kell majd később eljutnod).

A videó-információs berendezés mellett van egy hangszóró is, bombázd szét a vasrúddal, és szedd össze az elguruló mágneset. Na, most már menj át ■ vágányon az állatkertbe, irány balra, be a bárba. Itt a pulton olajat, az egyik asztalon egy üres sörösdobozt, illetve a függöny mögött gázzal teli kannát és egy felmosót találsz. Szaladj vissza a metróba, ■ legelső vágányra, ahol átlen-dültél – ■ mágneset tedd rá a vasrudadra, azzal

már eléred ■ láncot. Menj be újra a szobába, olajozd meg a tekerőt, s lépj be: töksötét van, úgyhogy tekerd ki a rossz körtét. Menj le a csapóajtón, majd az ajtón át (használd a nagy kulcsot) feljutsz az állatkert könyvtárszobájába. Itt csavard ki az asztali lámpából a körtét, illetve nézd át figyelmesen a könyvespolcot (mindegyik polcon más-más témájú könyvek vannak). Találsz egy kötetet, amely Egyiptomról szól – ha kinyitod és átböngészed, információhoz jutsz az istenekről. A sötét szobában tekerd be a jó izzót, majd kapcsolj lámpát, és vedd fel ■ háromállású adaptert. Most menj az állatkerti Szfinxhez, és a tárcsákat állítsd be a kód-nak megfelelően, a szobortól kapott és a könyvből szerzett info alapján (ez lehet, hogy minden játékban más, de lásd a képet). A kinyíló ajtón besétálva vedd fel ■ fegyvert, illetve kapcsolj ki az összes piros gombot – most már besétálhatsz az eddig lezárt területek ■ is. Szaladj ■ láncre helyszínre, át a függőhídon – egy dino ugrik rád, de se baj, a fegyverrel kinyírod – majd balra be a barlangba, ahol jelzőfáklyát (flare) találsz. Menj vissza arra az istennős helyszínre, ahol tűz lobog – jobboldalt ■ növényt eitolva kapcsolj ki, majd újra vissza, s a kiömlő tüzelőanyagot töltsd be ■ sörösdobozba. Menj vissza a Zoo bejáratához, majd jobb-



ra: a mocsáron kell átjutnod, ehhez azonban le kell engedned ■ zsilipet. Nézd meg a szerkezeten található panelt: ügyes kezű lévén pillanatok alatt tönkreteszed, így használhatatlan lesz. Mindegy, tedd be a tartályba a gázzal teli kannát, a feltöltött sörösdobozt, majd hajtsd utánuk a flare-t. A robbanás szétveti a gátat. ■ szabad lesz az átjárás. A póru jár kölöknél egy távirányítót találsz – újra sétálj vissza ■ szakadék feletti barlangba, ahol a távirányítót a „key”-vel használva ki tudod nyitni a rejtett ajtót, s már liftezheted is fel.

A hangárban a ládákból gyűjtsd össze ■ teleszkópos csipeszt, illetve a hologram-vetítőt, majd menj fel a másik lifttel. Nyomd meg ■ gombot, a leereszkedő lépcsőn pedig mássz ki a tetőre. Sajna az ajtó bezáródik mögötted: sebaj, használd a feszítővasad, s menj be az ajtón (a rudat elejted). Zárd el a gázt a piros karral, vágd el a csípőfogóval a kis csövet (pipe), hajlítsd fel az ablakba, s nyisd meg újra ■ gázt. Kinn a gumicsövet szedd le, majd kösd rá ■ kihajlított rézcsőre, tedd ■ tönkrement minicomot a csapóajtó zárjára, s a csőből kiáramló gázt gyűjtsd meg a minicom szikráival. Kivágod magad ■ szorult helyzetből, de ■ beinduló tűzjelző idecsalja az egyik őrt – vedd észre, hogy elejt egy gyufaszálat! Menj le ■ hangárba, szedd fel ■ gyufát,

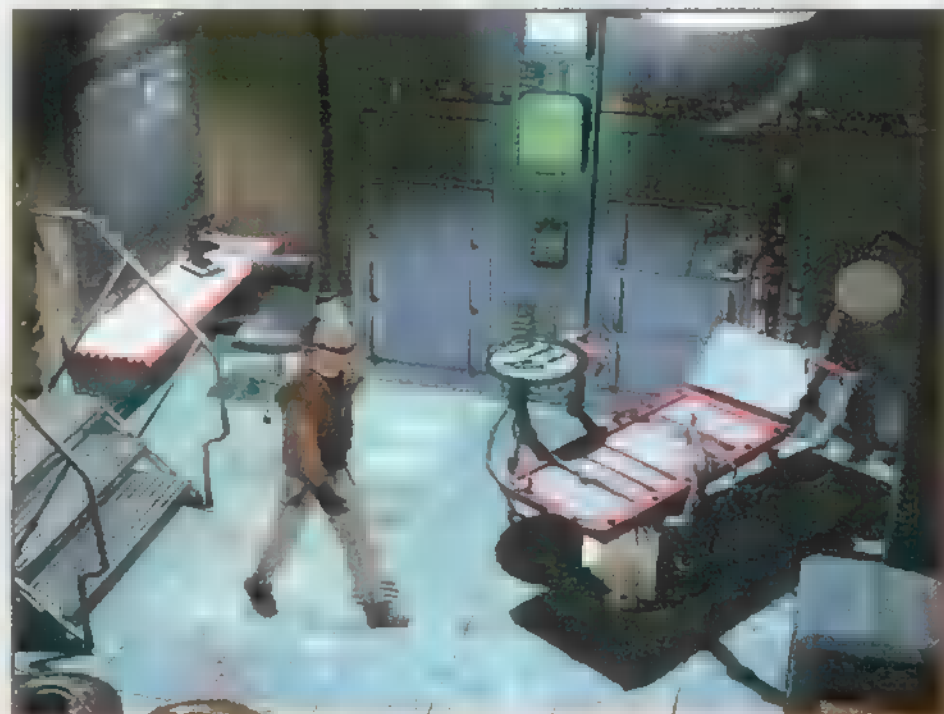
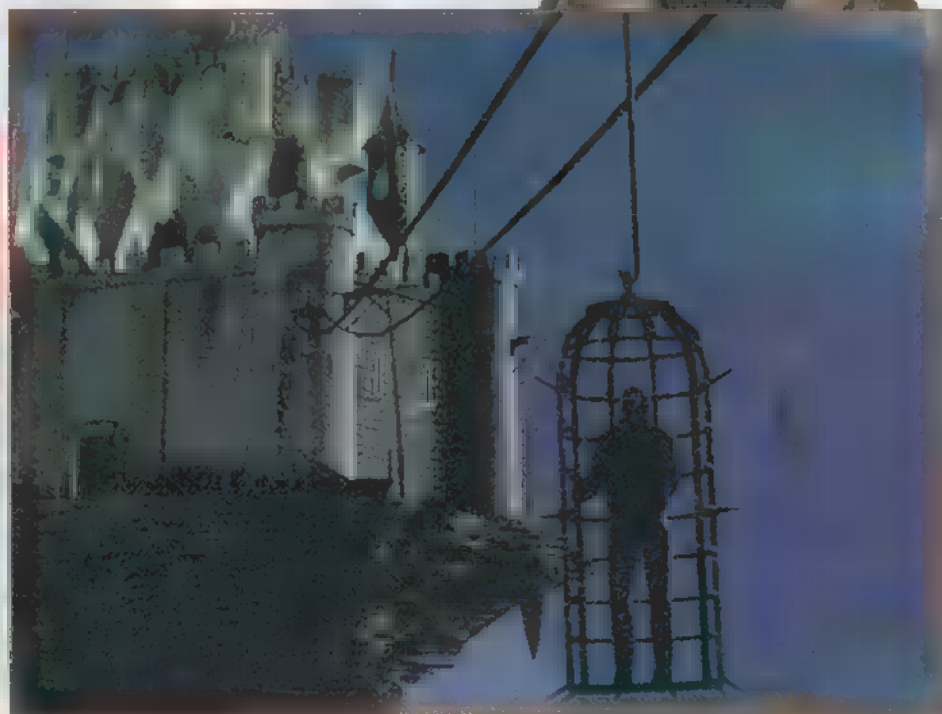
nyisd fel a panelt csavarhúzóval, szedd le ■ kapcsoló fedelét, kösd le ■ középső kábelt, és kösd össze ■ jobb-alsó csatlakozóval. Zárd vissza a panelt, szállj fel újra a lifttel, a gyufaszálat tedd a felmosó pamacsra, majd e rögtönzött fáklyát tartsd ■ tűzészlelő alá. Az őrt újra kijön, jól megrázza az áram, s máris szabad az út – bemehetsz az őrk rejtekajtáján. Dugd be a konnektorba ■ háromállású adaptert, ebbe a hologram-vetítőt, majd kapcsolj is be. A másik őrt berezel, majd mikor kikapcsolja a ketyerét, leütöd. A zsebéből vedd ki ■ fegyverét és ■ kulcsot – ez utóbbival nyisd ki az emeleten lévő asztal fiókját, s vedd magadhoz az abban lapuló kód-kártyát. Ha már itt vagy, vess egy pillantást ■ hátsó falon lévő képre is, találsz mögötte egy cetlit, amelyre szürke négyzeteket rajzoltak – a szürke árnyalatok adják meg a lenti riasztó kikapcsolásának sorrendjét. Menj le ■ lifttel, ■ lézerpisztollyal lödd ki ■ panelt, tedd be ■ kártyát, ■ cetlin talált sorrendben nyomd meg ■ gombokat (2-3-5-6-1-7-4), ezzel kiiktatod ■ felső szobák biztonsági rendszerét. Így már be tudsz menni ■ fenti, jobb oldali szobába: a hátsó fali panelt kinyitva megtalálod Ruby-t, aki nincs valami jó bőrben. Mindegy, ne foglalkozz vele, inkább ■ kis fali szekrényéből emeld el a sztetoszkópot, az injekciós tűt, illetve egy feljegyzést

is találsz Ruby-ról. Most következett ■ második elakadásom, fogalmam sem volt, mit csináljak. A külső szoba másik ajtaja mögött beszélgetés szűrődik ki: ■ sztetoszkóppal többet hallasz! A történések végén szövetségre lépsz eddigi ellenfeleiddel, majd a beszélgetés végén elrepülsz a cybertérben lévő horror-parkba.

Menj be először szembe, ■ labirintusba – hosszas barangolás után találhatsz egy csontvázat (vedd el tőle ■

ruháját), illetve egy kis medencében egy érmét (lesz még werewolf és láva is, itt jóval később kell csak ügyködnöd). A „positioner” segítségével ide-oda ugorhatsz az egyes helyszínek között, érdemes eltárolni néhány fontosabbat, így nem kell olyan sokat gyalogolnod. Menj vissza a „vidámparkba”, és ■ Cablecar helyszínen ■ kalapáccsal üss ■ totemre – el is törik a pöröly nyele, de a maradékot tedd el. A jobboldali házikóban vedd ki a bal oldali fiókból ■ gyufát, majd menj le ■ kazánházba. A csontváz ruhájával tekerd meg a kereket, mire ■ gőz elkergeti a pókot. Így már felveheted a sárféleséget a földről, illetve a hátsó falról kapard le egy kicsi salétromot. Irány újra a pénznyerő automata, ahol ■ bazi nagy műpókot vágd kupán a kalapáccsal. Kicsit eldeformálódik, ■ lába beleakad az egyik kerékbe – ha most játszol, nyersz három érmét (dobd be ■ coint a slotba). Slattyogj át a céllövöldébe, dobod a sarat a sínekre, ahol a cél fog rohangálni, és nyerj itt is – jutalmad ■ kis távirányítós baba lesz! Ezt ■ Cablecar-házban az indítógombhoz közelebbi fiókba ülteted, így az távirányításra fogja megnyomni ■ gombot. Szállj tehát be a kocsiba, majd távirányítsd ■ kis szörnyeteget. Fenn ■ kastélyban, ■ kápolnában (az ajtó mögött, jobbra) fáklyára, koponyára és ■ réztartóban szénporra lépsz. A másik helyiségben, az alkimista szobában egy kis fémrudat találsz a falhoz támasztva, az asztalon tekercs, a jobb oldali polcokon üvegcsé meg egy kis zacsi altatóporral, balra pedig könyv vár (a két irományból derül ki, hogy a vérfarkast ezüstgolyóval lehet megölni, s vére szétmarja ■ vasat, illetve hogy hogyan kell puskaopt készíteni). Van itt még egy talány: tedd a koponyát a vízköpő kikapcsoló gombjára (eláll a víz), ebbe dugd bele ■ fáklyát, és gyűjtsd meg a gyufával. Ha már izzik a tartó, rúgd le ■ koponyát, mire ■ hirtelen előtörő víz gőzzé változik, és a tükörben láthatóvá válik négy szám: 7-8-4-5. Menj fel most a toronyba, a kis rudat illeszd a napórába, majd kövesd vele a számsorrendet: jutalmad ■ professzor jegyzete lesz!

Újabb eszmecsere után a cybertér másik állomására érkezel, Hugh irodájába. A titkárnő csokiját porozd be altatóval, majd mikor elszenderült, nyomd meg ■ zöld gombot, és menj be az irodába. A vitrinből vedd ki a



pisztolyt két golyóval, a páncélostól pedig kölcsönözd a buzogányt. A másik ajtót hasztalan nyitogatod, nem megy. Térj hát vissza a Cablecarhoz a pozicionálással, csapj még egyet a totem dobjára, de ezúttal a buzogánnyal – le is szakad a csengő! Menj most a labirintusba ■ vérfarkashoz, tedd össze ■ szénport a salétrommal és ■ kénnel, így lesz puskaporod: ezt az egyik golyóval együtt töltsd be a fegyverbe, majd durantsd le ■ vadállatot – nem sikerül, persze, mert nincs ezüstgolyód (ezt a részt így át is ugorhatod). Nyomás a láva, dobd bele ■ csengőd, abba a pisztolygolyót, végül a pénzérmét, amiből helyes, ezüstösen csillogó golóbisod lesz – vedd ki a cumót a ronggyal, majd az ezüstgolyóval mészárold le a farkast, vérét pedig fogd fel ■ kis üvegedénybe. Menj vissza a cyberoffice-ba, s mard le ■ vérrel a zárat – a fiókba talált diát nézd meg a vetitőn. Hat kis négyzetet ábrázol, apró vonalakkal: az egyik legjobb feltörő a játékban! Ha szétnézel a titkárnő szobájában, látsz egy digitális 8-asokkal telerajzolt képet – ha kitarodod ■ 8-as ■ dián látott egy-egy vonalkával, hat különböző számot kapsz: 5-6-2-3-9-6. Tápláld be Hugh computerébe!

Az utolsó (baromi nehéz) helyszín egy sziget. A teknős által hagyott nyomokból következik, hogy tojásokat rakott: vegyél magadhoz egyet, majd menj tovább jobbra. Dobb ■ tojást a kígyónak, majd miközben csámcsog rajta, lödd le. A teleszkópos fogóval kapd fel egy darabját, majd menj vissza balra, a csatorna nyílásához. Lödd szét ■ zárat, dobd a döglött (fél)kígyót ■ vízbe a piranháknak, és mássz fel a csatornán. A mosodában tedd a maradék sörösdobozt az üres gépbe – a jobb oldali polcon ■ ruhák mögött mosóporra lelsz, ezt öntsd a vödörbe, azzal locsold fel a feljáró nyílását, s zárd vissza óvatosan (pixelvadászat: „grating”). Indítsd be a mosógépet, ami elkezd zörögni, mire beront az egyik őr – vesztére, ki is töri a nyakát. Az ajtóból vedd ki a kulcsot – ■ folyosón jobbra találd az őrszobát, ahol az asztalról vedd fel a kamerát. A hátsó falon van egy panel, itt kell majd elvágni az egyik kábelt – hogy melyiket, azt még nem tudod. Kutass tovább, menj ki a folyosóra, ■ kulcs segítségével be a gyengélkedőbe: ■ rács melletti köpenyben egy hőmérőt és egy fogselymet találsz. Újra menj a

folyosóra, és nyisd ki az LA-5 feliratú ajtót is: ■ börtönrészlegben a középső cellában vendégeskedik a professzor. Hosszas beszélgetés után kiböki, hogy nem tudja ugyan az őrszobából nyíló ajtó kódját, de emlékszik annak csipogó hangjára. Újabb szemét feladat: vissza az őrszobára, és vedd fel videóra az ajtó kód pityegéseit. Ha most beadod a kamerát a profnak, megfejti a kódot: 4-4-6-6-7-7. Ezzel bejutsz az eddig lezárt szobába, ahol egy árammérőre, egy méreggel teli tubusra és egy pár gumikesztyűre bukkanasz. A táblán szimbólumokat találsz, ezek később fognak megizzasztani. Menj ki a szobából, és az áramérő segítségével dönts el, melyik drót elvágásával kapcsolhatod ki ■ kerítésben lévő áramot, majd illeszd be a paralel cuttert. Besurrannak társaid is, de sajna elkapják őket. Evát ■ másik cellában szállásolják el, ■ prof mellett: a betegszobából, az ablakon át cseveghetsz vele. Most jön a legkevésbé reális megoldás – a következőképpen juttathatod át neki az injekciós tübe felszívott mérget: köss rá fogselymet, a gumikesztyűt töltsd meg ■ rács túloldalán lévő gázzal, ebből lufi lesz, ezt kösd össze ■ fog-madzaggal, majd küldd át Evának. Kinyírja az őrt, így újra átjuthatsz ■ cellákhoz. Éva egy kis cetlit ad, amelyen ■ börtön hevenyészett alaprajza van, rajta két kóddal – ezek segítségek a táblán látott szimbólum-képlethez. A végére maradt ■ legdurvább, matematikai fejtörő. A már kinyitott ajtó kódját ismered: 446677. Mivel ezek szerepelnek Éva rajzán, ám a hozzájuk tartozó ábrák nem találhatóak a képletben, biztosan tudhatod, hogy a kód nem tartalmazza a 4-6-7-es számokat. Így már

CPU/RAM: P90, 16MB RAM  
 SYSTEM: WIN95  
 X-TRA: N/A

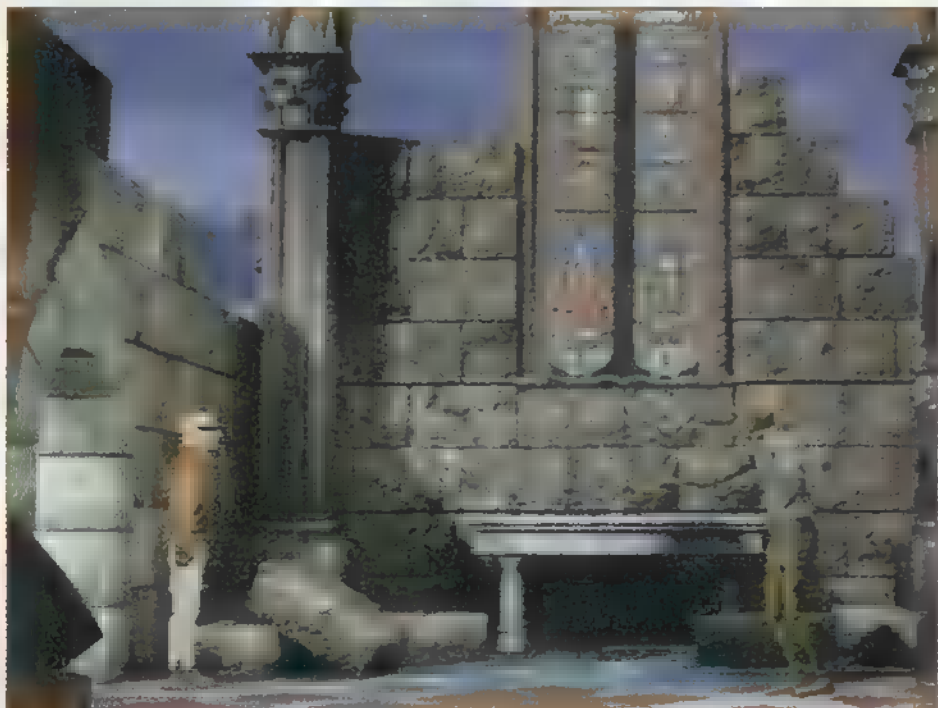
▲ MOSTANI JNSÉGES IDŐKBEN KIFEJEZETLEN JÓ KALANDJÁTÉK

MICROPROSE  
 H&H'92 KFT.  
 TEL.: 457-3827

**5**

„gyerekjáték”: Newlocal, TRf, Malachit és jómagam közösen fél órán át ügyeskedtünk a számokkal, míg sikerült megfejteni ■ kódot. Ha behelyettesíted az ábrákat a számokkal, máris tudod, mit kell betáplálnod a cellákkal szembeni ajtónyitóba... Megmondjam?

Ötletes kalandjáték, bár egy-két fejtörő szerintem túlságosan is nehézre sikerült, főleg ez az utolsó, gumikesztyűs próbálkozás volt túlságosan irracionális. A játék sztorija nem különösebben figyelemreméltó, ráadásul túlságosan kusza lesz a végére. A grafika viszont igényesen renderelt, a hangok, zenék kiválóak – aki szerette ■ Bladerunner hangulatát, az sok elemet talál ismerősnek. Ha jól emlékszem, a Monkey Island 3 óta több, mint fél év telt el – ez pedig hosszú idő e játékfajta nélkül. Egyre-másra jönnek a tucatszerű akció- és stratégiai játékok, a jó kis fejtörős, logikus gondolkodást igénylők meg kezdenek kivészni. Remélem, a Microprose megtalálja magyarországi forgalmazóját (jelenleg igencsak rendezetlen ■ szoftverek behozatala), mert a Nightlong kellemes perceket szerezhet a kalandjátékok kedvelőinek. Ja, majd' elfelejtettem, ■ kód: 9-5-8-3-2-0. ☺





# Knights & Merchants

## LOVAGOK ÉS KERESKEDŐK

Pelace

Mivel előző számunkban már írtunk előzetest a játékkal kapcsolatban, ezért nem is nagyon húzom az időt ■ program általános bemutatásával, inkább csapjunk a lovak közé. Egyébként is kevés helyünk van, a játék pedig meglehetősen nagy lélegzetű – sajnos a bétában szintén akadt hiba, így megint csak a hetedik pályáig tudjuk bemutatni.

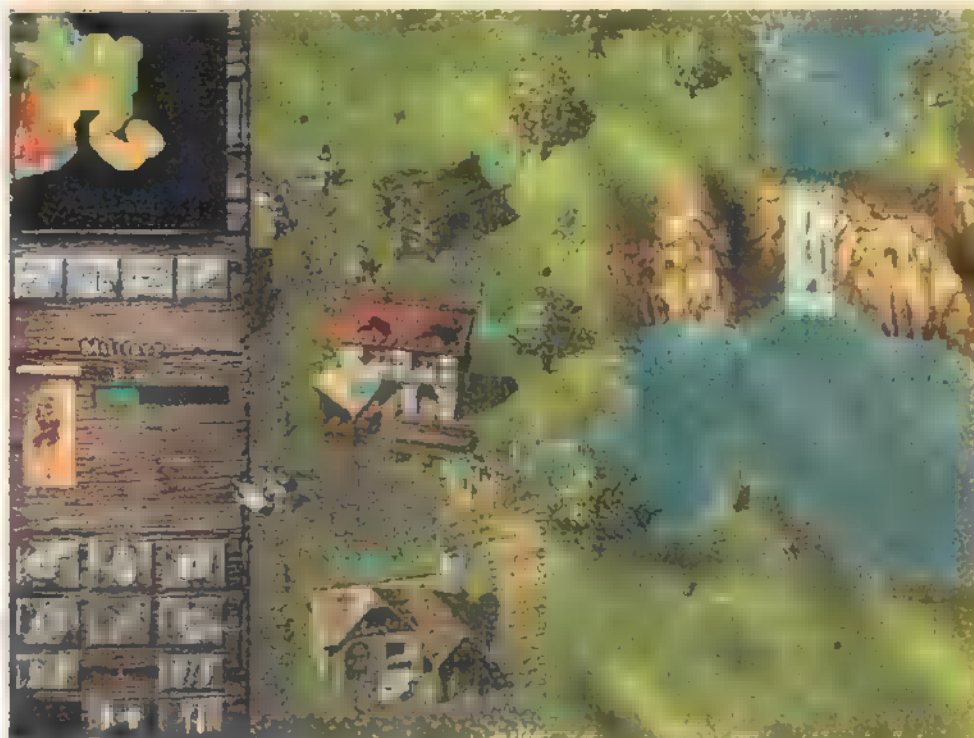
A történet úgy szól, hogy élt egyszer egy jószágos király, akinek uralkodása alatt ■ nép boldog volt és serényen szaporodott. Nem tett másként az uralkodó sem, értsd: fia született. A király taníttatta, nevelgette, próbálta felkészíteni jövőre uralkodására, épp ezért rábízta egy távoli tartomány ügyeinek igazgatását. Az ifjú királyfi (lévén egyetlen, ■ legkisebb) mintagazdaságot csinált ■ tartományból és közben lovagokat gyűjtött maga köré. Szépeket és daliásokat, de jaj, lelkük sötét volt és gonosz! Így esett, hogy egyik portyázásuk alkalmával leszúrtak egy falubelit a szomszédos tartományban. Az ottaniak rögtön panasszal fordultak a királyhoz, aki követeket menesztett fiához, hogy adja ki ■ gyilkost. Amaz ezt megtagadta, sőt odáig merészkedett, hogy megölte a követet. Ezzel kitért a háború, amit a jószágos király annak rendje és módja szerint el is vesztett.

Már utolsó fellegvárát szorongatta az ellen, mikor felállt egy hős és azt mondta:

„Uram királyom, egy életem, egy halálom... blablabla... hadd vezessem én a seregeidet ■ végső csatára!” És úgy is történt...

Itt lépünk be mi ■ képbe, vagyis nekünk keli megvédenünk a birodalmat a gonosz áru- lóktól. Ehhez az esetek nagy részében ki kell építenünk egy jól működő falut, gyártanunk egy jókora hadsereget, majd megtisztítanunk a környéket az ellenségtől. Sokféle foglalkozást űzhetnek embereink, de ezek voltaképpen mind- összesen két célt szolgálnak: az egyik a táplálkozás, a másik ■ katonaság. Persze ■ kettő nem különül el élesen egymástól, hisz mondjuk ■ disznótenyésztés mindkét területnek szükséges, az egyiknek a hús, a másiknak a bőr miatt. A különböző épületeket utakkal kell összekötnünk, de ez nem annyira egy-

szerű, mint mondjuk a Settlers sorozatban volt annak idején – ide kövezett út dukál, amit meg is kell építeni. Egyébként érdemes a forgalmasabb helyekre 2-es, sőt esetenként 3-as szélességű utat lerakni, hogy elkerüljük vagy legalábbis enyhítsük ■ forgalmi dugókat. Ezért a várostervezés nagyon lényeges már a pálya elején, hisz ha túl közel építünk két házat egymáshoz, akkor



később már nehéz arrébb tolni őket. A falusiak, akiket egyébként egy láda aranyért képezhetünk ki különböző mesterségekre az iskolában, néha bizony megéheznek. Ekkor szépen elballagnak ■ helyi kocsmába és jól beiakmároznak az ott lévő kenyérből, borból és kolbászból. Sajnos a faluvégi kurta kocsmát nekünk kell ellátnunk mindenféle földi jóval, mert ha kifogy, akkor a falubeliek szép lassan elhaláloznak. Mindig figyeljünk arra, hogy ■ raktárban lévő kaja mennyisége nőjön, mert különben baj lesz. Persze sok százas készleteket felhalmozni felesleges, de nem árt figyelembe venni,

hogy seregeinket ■ raktár- ból fogják ellátni.

Apropó, katonaság. Voltaképpen ez a játék

lényege, a többi csak körités hozzá,

hisz katonák nélkül nincs olyan pálya, amit meg-

nyerhetnénk. Itt ért egyébként az első meglepetés a játékkal kapcsolatban, mert

először olyan 20 fős hadseregekben gondolkoztam – az ellenfél felderítői kacagya

döngölték a talajba. Így egy kicsit kénytelen voltam át-dimenzionálni a dolgokat: az 50-60 fős hadsereg a minimum, amivel csatát lehet nyerni. Kilencféle egységet kreálhatunk majd a játék folyamán, kezdve az egyszerű kis milíciától egészen a páncélos lovagokig. Összesen három csoportra lehet őket osztani. Az első a közelharcosoké, akik a legjobb fogynak a csaták alatt. Ide tartoznak a baltások és a kardosok, függetlenül attól, hogy van-e a fenekük alatt ló vagy sem, ugyanis ez semmit különbséget nem hoz sem erősségükben, sem harcmodorukban, egyszerűen csak gyorsabban tudnak haladni (de ez úgylát csak a harc előtt fontos). A másik és talán leglényegesebb csoport az íjászoké. Nagyon jól lehet velük távolról irtani, a csapatok támogatására elengedhetetlenek. Viszont nagyon kell rájuk vigyázni olyan szempontból, hogy senki ne mehessen ellenséges szándékkal a közelükbe, mert közelharcban harmatgyengék. Annyira, hogy a normál íjász teljesen védtelen is, vagyis egyetlen testközelbe jutott katona lemészárolhat egy egész csapatot. A számszerűsok legalább valamennyire védekeznek, de itt se számítsunk arra, hogy visszavernek egy lovasrohamot. A harmadik csoportot, amit voltaképpen az elsőbe is lehetne sorolni, a dárdások és a pikások alkotják. Ők szintén a közelharcban jeleskednek, de különleges tulajdonságuk, hogy a lovasság ellen óriási bónuszt kapnak, ezért azok ellen mindenképpen őket érdemes bevetni. Persze lehet gyilkolni az ellenfél lovasait nélkülkük is, de csak sokkal nagyobb veszteségek árán.

A katonákat egyesével kell „legyártani” a kaszárnyában, feltéve, hogy megvan hozzá minden felszerelés és van újoncnak is tartalék (őket ugyanúgy kell kiképezni az iskolában, mint a többi embert, minekutána átbállagnak szépen a kaszárnyába). Ez kissé lassúvá teszi a seregek készítését: nem nehéz elképzelni, mennyi idő alatt gyárt le egy kézműves 30 db kardot, 30 pikát és 60 számszerűt. Persze, nem egy mesterembert kell megbízni a feladattal, de hidd el, ha három csinál, akkor sem lesz villámgyors a játékmenet. A katonákat nem elég kiképezni, törödni is kell velük, mégpedig élelmezésügyileg. Ugyanis nekik is

fogy a kitartásuk, mint minden más falubelinek. Ha jól akarjuk őket tartani, akkor rá kell kintintani a kés-villa ikonjára, és a faluból máris elindul egy különítmény az adott csapathoz. Ez annyi teherhordót jelent, ahány katona abban a csapatban van. Éppen ezért, ha kevesen vannak, és a sereg távol esik a falutól, akkor egyes embereknek többször kell fordulnia, amit

katona már nem biztos, hogy elvisel. A harcosoknak van egy nagy előnyük a puhány civilekhez képest: tökérdy, mit esznek, mindenképpen maximumra megy a kitartásuk, míg a „nem katonáknak” ehhez két menüből álló vacsora szükségeltetik. Ezért, ha adott minden feltétel és nem dűskálunk a kajában, akkor érdemes a kadétokat kiképezni, és nem a kaszárnyában állomásoztatni. Igaz, hogy ekkor több macera, mert nem intézük el automatikusan a dolgukat, de legalább takarékoskodhatunk keveset.

És most végigjátszás előtt álljon itt az értékelés. A játék kétségtelen legnagyobb erénye a grafika. Ugyanis kenterbe veri az összes eddigi hasonló típusú programot (bár Caesar és Settlers harmadik felvonása is szép lesz). Főleg a részletesség tetszett, mert például egy épületről ránézésre meg tudjuk állapítani, hogy adott áruból milyen mennyiség található benne. Szinte minden megjelenik a képernyőn, még az is látszik, hogy egy bizonyos ásványkincsből mennyi rejtőzik még a hegy mélyében. És ahogy fogy a kibányászható tétel, úgy tűnnek el a telérek is a hegyről. Bár sokan felróhatják, hogy hiányzik a figurákból a „Settlers-báj”, de szerintem ez épp annyira lényegtelen, mint mondjuk egy autóversenyben az alváz textúrája. A játszhatóság nagyon jó, bár kicsit hosszú, tehát senki ne számítson rövid győzelemre. Bátram ajánlom bárkinek, hisz még angoltudás sem kell hozzá, mert teljesen magyarul kerül a boltokba.

### 1. pálya:

Egyszerű bemelegítő pályának nem mondható, mert rögtön bedobnak a mély vízbe. Ugyanis a játék kezdetekor már javában támadják falunkat. Szerencsére rendelkezésre álló egységek bőven elegendők



a rendrakáshoz. Miután ezzel készen vagyunk, oltuk el a tüzeket és építsük meg a hiányzó épületeket. A kaszárnyában lévő 20 bördpáncélt nehogy elpazaroljuk dárdásokra; íjászoknak sokkal nagyobb hasznát fogjuk venni és itt még nincs bőrdkésztési lehetőségünk.

### 2. pálya:

Csak egyetlen raktárral kezdünk, így az egész falu kiépítése a mi dolgunk. Nem érdemes a csapatainkkal előrehúzódnia a gázlóhoz, mert ott sem vagyunk sokkal jobb helyzetben. Ráadásul az ellenfél egységei érzékelik, ha túlságosan a közelükben hal meg egy társuk, és akkor túloldalon állomásozó csapatok is nekünk esnek. A falut gyorsan építsük, mert kapunk majd egy támadást a nyakunkba, és addigra nem árt, ha már gyártottunk egy-két egységet a kezdőcsapathoz. Ha azt visszavertük, gyűjtsünk egy nagyobb csapatot (kb. 20 íjász, 20 baltás és 20 dárdás elég lesz), törjük át a védelmet a gázlónál, és onnantól már nyert ügyünk van.

### 3. pálya:

Ez az első olyan hely, ahol nem kell falut építenünk, hanem kapunk egy méretes sereget, az ellenfél egy még nagyobbát, aztán egymásnak eresztik a kétőt. Ezeket csak úgy, hátradőlve a székben általában nem lehet megnyerni, mert





akkor az ellenfél számbeli fölénye diadalmaskodik. Álljunk meg csapatainkkal a pálya közepe táján, ahol összeszűkül az út – így már akkor tudjuk íjászaikkal ritkítani az ellenfél sorait, amikor oldalról közeledik (az első betöltés után már tudni fogjuk, honnan jönnek ☺). Ha megritkítottuk az ellent, az elől álló csapatainknak jóval kevesebb emberrel kell megküzdeniük.

#### 4. pálya:

Először is derítsük föl a terepet ■ víz ezen oldalán. A hidtól vonuljunk kissé vissza, hogy a túloldalon állók ne kössenek belénk, de aki átjön, azt nyomjuk le nyugodt szívvel. Szükségünk lesz kb. 30 dárdásra, 30 lovas baltásra (lovas is lehet) és 60-70 íjászra. Ezekkel már áttörhetünk a hídon és megtámadhatjuk ■ falut, de vigyázzunk, mert a déli részén őrtornyok vannak,

amik közel dobálják az embereinket – ráadásul még egy újabb nagy sereg is állomásozik mögöttük. Ezek megtámadása előtt pótoljuk a veszteségeket, állítsuk fel csapatainkat a tornyok hatósugarán kívül és egyetlen íjászszal lőjünk bele az egyikbe. Ekkor ■ mögöttük lévő se-

#### 5. pálya:

Rögtön az elején számíthatunk egy kis ajándékcsomagra, ezért ■ dárdásokat küldjük át gyorsan a kaszányához az íjások felével (ehhez meg kell osztani őket), mert onnan lovasok jönnek. A másik oldalon vonjuk kissé hátrébb az elől álló baltásokat, úgy, hogy a két csapat elérjen egymás mellé, és állítsuk mögéjük az íjások másik felét. Ha ■ támadókat levertük, akkor az északon a sárgákat irtó lovasokba ne kössünk bele, mindenki foglalkozzon a maga bajával. Építsük fel a falut (itt már nagyon kell vigyázni az utak szélességére, mert nagy dugók lehetnek), gyűjtsünk egy kb. 60-70-es sereget ■ szokásos felállásban, majd tapossuk bele a földbe az északnyugaton tanyázó ellenséget (előtte persze megbosszulahatjuk ■ szegény sárgát ért atrocitást is).

#### 6. pálya:

Ez már egy kicsit keményebb ütközet lesz, mint a hármás, első látásra kilátástalannak tűnt, de aztán mégis megnyertem. Az első lépés, hogy

az íjászcsapatokat tegyük be ■ sárga dárdások mögé, hogy azok minél tovább maradjanak életben, és minél többet irtsanak, mielőtt

letarolják őket (ami sajna menthetetlenül bekövetkezik – így jár, aki nagyon előre akar menni). Közben délen húzzuk kissé vissza a csapatainkat, hogy azok is az íjások védőernyője alá kerüljenek. A jobb alsó sarokban még van egy baltás egység, vigyük az északi szárnyunkra, hogy onnan védjék az íjásokat, nehogy valaki megkerülje harcoló csapatainkat és véletlenül nekilásson lővéseink kaszálásához. Az egész csatára vonatkozó legfontosabb szabály: egyetlen alakulatunk se harcoljon íjász-támogatás nélkül!

#### 7. pálya:

Semmi különösebb trükköt nem kell bevetnünk a győzelem érdekében. Az elején oda kell menni ■ hídhoz, lenyomni a rajta átjövő ellenséget, utána eltűnni hátul. A zöldek harcával ne törődjünk, a kezdeti csatát úgyszólamint megnyerik, utána meg egy teljesen felesleges, öngyilkos akcióban megrohamozzák a hidat. Építsünk egy megfelelő falut és hadsereget, majd szépen döngöljük az ellenfelet ■ földbe. Mindez nekem röpké nyolc óra alatt sikerült is. A program hibájából adódóan (ne felejtjük el, még csak bétát teszteltünk – ketten kétféleképp is elveszítettünk vele jó néhány órácskát, kizárt, hogy mindketten bénák legyünk) nem fejezi be a pályát, így nem tudtunk továbblépni. Felvettük ■ kapcsolatot a készítővel, a következő számunkban folytatjuk a végigjátszást. [F] [X]



CPU/RAM: P133, 32MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: N/A

NAGYON JÓ KIS FALLÉPÍTGETŐS STRATÉGIA SOK ÚJDONSÁGGAL

TOPWARE  
TRAVELBOX HUNGÁRIA  
TEL.: 06-37-315-905



8 MERCHANTS





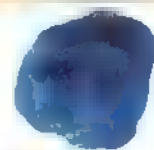
# III SETTLERS

150 különböző karakter, több mint 40,000 mozgáslás  
3 korban egyenként 40-től épület, 30-nál is több mesterség  
Multiplayerben 20-án is játszhatják, akár Interneten is!

**Megjelenik november közepén!**

**Boltok és viszonteladók jelentkezését várjuk!**

III  
SETTLERS



Blue  
Byte

Forgalmazza ■  
H&H'97 Kft.  
Tel.: 457-3827



# Emergency

## VÉSZHELYZET 2. RÉSZ

## Trau

Ígéretünkhöz híven folytatjuk az Emergency végigjátását. Aki elakadt volna a tizenkilencediknél, az megtalálja a javítót előző CD mellékletünkön, illetve a végigjátást itt és most.

### 20. Baleset az atomerőműben

- 3 F301 rendőrautó + 3 rendőr
- 2 F104 kisfecskendő tűzoltókocsi
- 1 F201 mentőautó + 1 doktor + 1 hordágy
- 3 F109 ABC járműhordozó + 6 ABC tűzoltó
- 1 F108 speciális tűzoltókocsi + 1 ugróháló

A feladat eléggé kellemetlen. Első lépésként gyorsan áld el a területet keresztező két út három végét, csak azt hagyd szabadon, ahol csapataid érkeznek. A rend-

őrök állítsák meg a forgalmat. A két F104-esnek lesz ■ feladata az északkeleti részen égő épületek eloltása. Ezalatt az F108-ast az épület homlokzatán ékeskedő „SUN” felirat alá küldd, majd ■ tűzoltókat kiszállítva automatikusan kinyílik a mentőháló. Egészen a falig irányítsd a hálót, ekkor ■ civilek nekiállnak vidáman szökdécselni. A két ABC járművet az erőmű bejáratánál parkold le, a belőle kiszálló ABC tűzoltók legelőször juttassák biztonságba azt a két sérültet, akik az égő épület előtt fekszenek. Utánuk a nem sérült civileket is el kell távolítani az ABC járműbe. Miután ellátják őket, vigyük őket a kocsiktól távolabb, hogy másokat is fertőtleníteni lehessen. Hívjunk orvosokat, majd ellátás után haza velük. A harmadik ABC járművet a keleti részhez irányítsuk. Két tűzoltó keresse meg ■ házakban, majd hozza ki ■ civileket, őket is fertőtleníteni kell. Itt is alkalmazható ■ tornádós pályán megismert kurzoros keresés. Ha mindenki túlélte (különös tekintettel az igazgatóra) és az erőmű sem ég zsírpapír módjára, a civilek sem sugároznak a sötétben, a pálya bevégzettnek tekinthető.



### 21. Gátszakadás két felvonásban: szakadás előtt

- 1 F102 szerkocsi + 2 tűzoltó
- 1 F302 rendőrautó + 1 rendőr
- 1 F117 motorcsónak-szállító
- 1 F113 hidépítő autó

A nyugati területen fekvő kisvárosban négy, látszólag gondtalan civil álldogál. A rendőrkisbusszal sűrűn gyűjtjük be őket. A házakban lévő többi emberrel ne is törődjünk, úgysem lesz rájuk időnk. A templomtól jobbra található egy telefonfülke, ahol gondok vannak. Az F102-est küldjük gyorsan oda, ■ kiszálló tűzoltók kapják kézbe ■ motoros fűrészeket. Gyorsan vágják ki a fákat, majd a fűrészeket ledobva vonszolják el ■ folyóágyból a fatörzseket. Utána zsupsz vissza ■ kocsiba. Az F113-ast küldjük ■ folyóhoz, majd a már ismert vörös négyszögnél nosza, építsünk hidat. A lehető leggyorsabban küldjük át a szerkocsit és a motorcsónak-szállítót a hídon. Mind a két jármű haladjon tovább északi irányba, utána keletre, egészen az alagúthoz. Itt ■ magasabban fekvő helyen le is parkolhatnak, majd ■ hidépítő összecsomagolhat, mehet haza. Ekkor átszakad a gát, és indul a második rész.

### Második felvonás: szakadás után

- 8 F203 mentőhelikopter + 2 doktor + 8 hordágy

Miután átszakadt a gát, villámgyorsan kell cselekedni. A helyzet igen súlyos, hisz két ember máris a vízben fuldoklik. Eközben összesen 11 a háztetőkön megkapaszkodva várja ■ segítséget, közülük játékonként változó számú sérült. A kedvesen pulzáló négyszögnél bocsássuk vízre gyorsan ■ motorcsónakot, majd halásszuk ki a két szerencsétlen „balta-nyelet”, vigyük őket ■ fennsíkhöz és pakoljuk ki. A helikoptereket kettesével hívjuk be, az első kettő szállítsa a két dokit, a többinek elég ■ hordágyas team. Kezdjük el ellátni a két „úszót”. A motorcsónakba ez alkalommal szálljon be egy tűzoltó, feladata a háztetőn kucorgók lecipelése (sérült) és lekísérése (mozgóképes) lesz. Legelőször a sérülteket kell leszedni a tetőkről. Az eljárás nagyon egyszerű, csak a tetőknek kell koccanni a csónakkal, majd kiszállítás, sebesültek felkapása, fennsík, kipakolás, majd vissza. Az ellátott sebesülteket ■ helikopterekkel evakuáljuk. Ha minden sebesült hazarepült, keríthetünk sort a többi ép civilre. Ha mindenki a fennsíkon van, a feladatnak vége.

## 22. Gépuhanás a légbemutatón

1 F102 szerkocsi + 1 tűzoltó  
4 F105 nagyfecskendő tűzoltóautó  
1 F301 rendőrautó + 1 rendőr  
1 F201 mentőautó + 1 doktor + 1 hordágy  
Sok F203 mentőhelikopter, mindegyikhez 1 doktor és 1 hordágy  
1 F101 mobil bevetés irányító központ  
5 F202 orvosi kocsi + 5 doktor

Iszonyatos mézárszék. Rengeteg sebesült, igen sok válságos állapotú. A gyorsaság mindenek előtt, költség nem számít. Legelső feladatunk legyen az öt orvos kiküldése a gyors F202-esekkel. Kezdjük el szétválogatni a sebesülteket. A (legalább) félig feltáptolt sérülteket azonnal helikopterekkel evakuáljuk! Rengeteg dolgot kell emellett egyszerre csinálni, koncentrálni! A rendőrt küldd a reptér bejáratához, majd az ott kíváncsiskodókat sürgőben hessegesd el északra, biztonságos távolságba. Ha készen van, mehet haza. Ezalatt két F105-öt sürgősen irányíts a reptérre. A gurulóúton forduljanak jobbra a hangárok előtt, majd dél felé vágjanak át a fűvön, amíg el nem érik a leszállópályát. Találhatunk itt egy „elszört” pilótát (persze alaposan megsebesülve), hívjunk helikoptert orvossal a helyszínre! Ha a kifutópályán továbbmegyünk balra, és a pálya végén északra fordulunk, égő gépdarabokat, lángoló hangárokat találunk. A helyzet igen komoly. Az egyik F105-össel azonnal kezdjük el oltani az égő gépalkatrészeket. A másik F105-ös kezdje el oltani magát a géptörzset, amely a hangárok előtt fekszik, mert bármikor felrobbanhat. Ha kialudtak a lángok, a hangárok következnek. Vigyázzunk, néhány üzemanyagtartály kellemetlen közelségben fekszik, és a bokrok is lángra kapnak! A másik két F105-öt a bejárat elhagyása után azonnal fordítsuk balra. Oltásuk el a további égő gépalkatrészeket és hangárokat.

A szerkocsit küldjük a déli kifutópályánál várakozó mentőhelikopterhez, mert a pilótát még ki kell vágni az ejtőernyő zsinórjaiból. A tűzoltó ezt a metal cutterrel teheti meg (?). Ha kiszabadult, azonnal kezdjük meg az ellátását az orvossal. A kihívott F202-esek orvosokkal tömve a kaputól délre álljanak meg, ahol a géproncs található. Az orvosokkal kezdjük meg a sérültek szisztematikus ellátását. A halottakat azonnal hagyjuk ott, nincs idő rájuk. Minden, még élő sebesültet próbáljunk megmenteni, ez gondos odafigyelést igényel. A szállítható emberekhez azonnal hívjunk helikoptert, majd szállítsuk el őket. Ha minden tűz kialudt, küldjük a tűzoltókat haza. Ha mindenkit elláttunk és elszállítottunk, végre vége, lehet menni kezét mosni.

## 23. Tűz a vegyifegyvergyárban

1 F111 tűzoltó repülőgép  
1 F101 mobil parancsnoki jármű

2 F107 páncélozott tűzoltóautó  
1 F113 hídépítő jármű  
2 F109 ABC tűzoltóautó + 4 ABC tűzoltó  
4 F105 nagyfecskendő tűzoltóautó  
1 F103 szerkocsi + 2 tűzoltó  
3 F201 mentőautó + 2 doktor + 3 hordágy

A tűzoltó repülőgépet gyorsan küldjük a folyótól balra terjedő tűz megfékezésére. Néhány perc elteltével ismét bevethető a gép, most a folyóhoz legközelebb tomboló lángokat támadjuk meg vele. Ekkor már jó esély van arra, hogy nem terjed át a folyón a tűz, és nem tör a városra. A két F107-es tűzoltóautót a lehető leggyorsabban küldjük a gyár területére, és oltuk el a tomboló lángokat. Vigyázzunk, ne terjedjenek a lángok épületről épületre, kontrolláljuk a tűzoltást személyesen. Ha a helyzet válságosra fordul, ide is hívhatunk repülőgépet. A két F109-es ABC tűzoltóautót közvetlenül a bejáratnál helyezzük el. A kiszálló tűzoltók az égő épület körül fekvő három sebesültet mentsek ki az ABC kocsiába. Itt gondosan fertőtlenítsük őket, majd jöhetnek az orvosok és a mentők. Ezek után a maradék hat sértetlen embert vezessék ki a tűzoltók, majd a járműben fertőtlenítsük őket. Ha minden tűz kialudt, és mindenki „tisztá” vegyileg, lehet nyugodtan hátradőlni.



## 24. Már megint a tömeg...

3 F302 rendőrségi kisbusz + 6 rendőr  
1 F105 nagyfecskendő tűzoltóautó  
1 F110 szállítóautó  
3 F303 vízágyú

A legelső feladat a nyavalyás feketeruhás huligánok lehető leggyorsabb letartóztatása. Gyors, határozott cselekvésre van szükség. A legelőször megérkezett kisbuszt két rendőrrel fedélzeten és a mögötte érkezett vízágyúval küld el a déleleti részen leledző két huligánhoz. A vízágyúval folyamatosan támadjuk, és villámgyorsan tartóztassuk le őket. Hasonló eljárást kövessünk az érkezési területtől északra látható két további huligánál. A harmadik kettős csoportot az északra parkhoz küldjük, ahol egy csinos szökőkút látható. A kocsikat a park bal oldali bejáratánál állítsuk le. Itt fogunk találkozni két kedves huligánal. Teendők fentebb.



A barikádok nagyon csúful néznek ki, tehát tegyünk valamit. Egy párost (F303 + F302) küldjünk először a börtön mellettihez. A vízágyúval „toljuk ki” a rendbontókat ■ lehető legmesszebbre, hogy ne veszélyeztessék a forgalmat. Ugyanilyen kilökösdit játszunk el egy másik párossal a keleti, majd az északi barikádnál. Ha esetleg a rossz „fijjug” molotov-koktéjaitól házgyulladás következne be, azt az F105-ös nagyfecskendővel oltjuk el gyorsan. Ha a huligánok már biztonságos távolságban vannak, az F110-essel bontjuk le ■ barikádot. A rendőrtiszttel küldjük haza az összes „békés” tüntetőt. Ez roppant egyszerű: klikkelj rá a rendőrré, majd a bal egérgomb nyomva tartásával jelöld ki az egész csoportot. Ezek után klikkelj egy jó messzi helyszínre, ide fognak távozni a tüntetők. Gyanakodhatsz, mert ■ tüntetők között is vannak feketeruhások. Ezeket három oldali vízágyús támogatással célszerű letartóztatni, ami még így is kemény feladat lesz. Mindig mozogjanak, soha nem szabad megállniuk! Ha valaki mégis megsérült, azonnal mentsd ki helikopterrel! Ha minden barikád lebontva, és minden huligán rács mögött, teljes siker.

## 25. Mérgegáz támadás a metróban

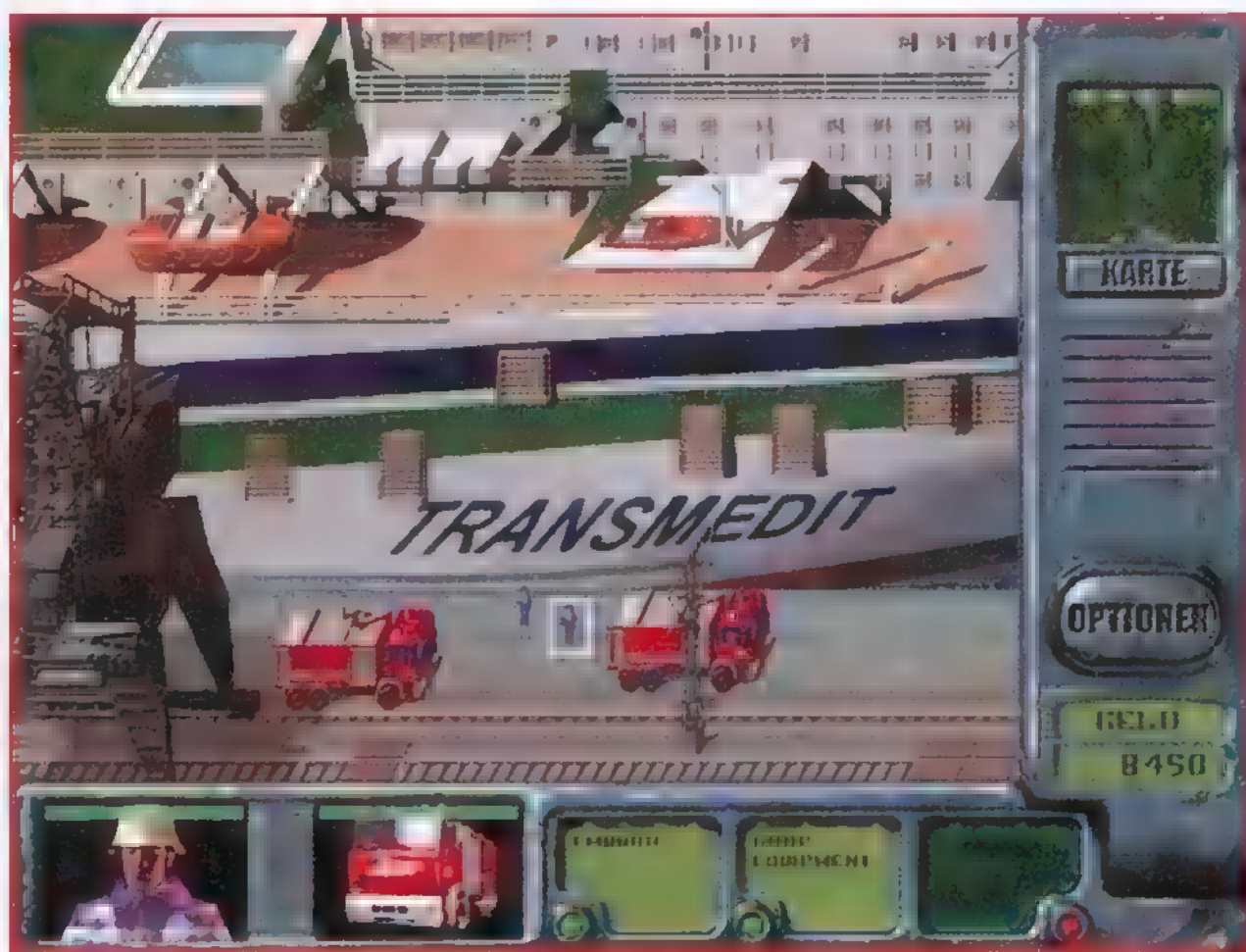
- 1 F102 szerkocsi + 2 ABC-tűzoltó
- 1 F301 rendőrségi kisbusz + 1 rendőr
- 3 F201 mentőautó + 1 doktor + 3 hordágy
- 2 F109 ABC tűzoltóautó + 4 ABC-ABC-tűzoltó

Csak ABC-tűzoltók menjenek le az állomásra! Ez ■ legfontosabb szabály. A szerkocsival érkezett két tűzoltót metal cutterrel felszerelve küldd le, vágják fel ■ szerelvény ajtajait. A többi négy kezdje meg ■ fertőzöttek és a sérültek kimenekítését az állomásról. Mindenkét fertőtleníteni kell, majd a sérülteket ellátni. Ha ez sikerült, meg kell fogni a támadót is. Menekülést fog megkísérelni, a SIM felirat melletti házból. Azonnal le kell kapcsolni, máskülönben molotov-koktélokkal támad. Ha sikeresen jártál el, egy sárga fertőtlenítési szimbólumot fogsz látni, ekkor hazaküldheted az F109-est a tűzoltókkal együtt. Összesen három sérült van, őket ápolás után küldd haza.

## 26. Ha ég a hajó, az a jó...

- 1 F101 mobil parancsnoki központ
- 2 F115 tűzoltóhajó
- 3 F203 személyzet nélkül
- 5 F201 mentőautó + 2 doktor + 5 hordágy
- 1 F110 szállítóautó
- 2 F117 motorcsónak-szállító
- 4 F105 nagyfecskendő tűzoltóautó
- 1 F111 tűzoltó repülőgép

Bár igen költséges a tűzoltó repgép használata, itt kiválóan alkalmazható a fedélzeti tüzek kiiktatására. A legelső teendő a ládák eltávolítása a kikötő bejáratából, erre



kellene az F110-esek. A két ládát cipeld el vele balra, így kialakítva a többi járműnek egy kis helyet. Összesen öt sérültet kell ellátni. A lehető leggyorsabban mentsük ki őket a hajóról, tegyük le az útra, ahol a két orvos ellátása után elszállíthatóak. Küldd az F105-ösöket a kikötőbe, és oszd el arányosan ■ hajó teljes hosszában. Így a lehető legjobb hatásokkal tudsz oltani. Ügyelj arra, nehogy tovaterjedjen a tűz a jobb oldali házak, olajtartályok vagy a ládák irányába. A két tűzoltóhajó is meg fog érkezni, természetesen a tenger felől. Sokkal nagyobb távolságra képesek oltani, mint ■ tűzoltóautók, használjuk ki ezt! Küldjünk egyet az égő hajó orra és tatja mellé, illetve az F110 szállítóautót ■ kikötő bal felső részére. Itt is két láda hever, elzárva az utat. Vigyük el az útból, hogy ■ motorcsónakokat vízre tudjuk tenni. Ezt a szokásos villogó vörös négyszöggel megjelölt területen tehetjük. A csónakokkal halásszuk ki a bepánikolt, vízbe ugrott utasokat, szépen négyesével. Kirakni ugyancsak a négyezőgnél tudjuk. Vizsgáltsuk meg őket az orvosokkal, majd haza velük. Vigyázat, egy cápa is felbukkanhat! Ha minden tűz kialudt, és mindenki megmenekült, lehet újraépíteni ■ hajót...

## 27. Földrengés

- 2 F301 rendőr kisbusz + 2 rendőr
- 1 F103 szerkocsi + 1 tűzoltó

Az első szakaszban ■ tűzoltóval gyorsan zárjuk el a két gázszelepet, mert tűzvész lesz a földrengés után, ha megvan, azonnal küldjük haza. A két rendőrrel eva-



kuáljuk az embereket ■ házából. Nyissunk be, majd a kijövőket tartóztassuk le, kisbuszba velük. Amint mindenki a fedélzeten, sürgős hazamenetel. A második szakasz már táposabb, kell hozzá:

- 1 F101 mobil parancsnoki központ
- 5 F113 hídépítő jármű
- 2 F303 vízágyú
- 1 F302 rendőr kisbusz + 3 rendőr
- ? F302 rendőrautó + ? rendőr
- 2 F105 + 2 két tűzoltó

Három, hagyományosan feketebe öltözött huligán, kihasználva ■ zűrzavart, megszökött ■ börtönből. Vízágyúval „meglöve” őket letartóztatni, kisbuszba velük. Egy nagy vízfolyás szeli ketté a várost, fentről lefelé. Összesen öt ponton tudsz hidat építeni, tedd is meg. Ezzel megteremtetted az összekötést, amelyeken a járművek áthaladhatnak. A két F105-öst azonnal küldd át a jobb oldalon lángoló házakhoz. Kezdenek hozzá az oltáshoz, majd ha végeztek, mehetnek haza. Viszont

itt vannak még a civilek, akiket mind egy szálig ki kell menekíteni. Az F302-es kisbuszokat egy-egy rendőrrel küldd el begyűjteni a kóborlókat. Játékonként változik a lakosok száma, ezért nem lehet megmondani, hány kör alatt tudod mindezt megoldani. Ha sikerült az első részt végrehajtani, nem lesznek sebesültek a házakban – az esetlegeseket mentőkkel szállítsd el. A fő rengés után néhány perccel egy utórengés jön, addigra mindenkinek távoznia kell!

## 28. Kényszerleszállás

- 1 F102 szerkocsi + 2 tűzoltó
- 2 F105 nagyfecskendő tűzoltóautó
- 24 F201 mentőautó + 6 doktor + 24 hordágy
- 1 F106 létrás tűzoltóautó + 2 tűzoltó
- 1 F101 mobil parancsnoki központ
- 2 F113 hídépítő jármű
- 1 F108 szerkocsi + 1 tűzoltó + ugróháló
- 1 F203 mentőhelikopter

Az intróban látható gépkatasztrófa után sok ■ sérült, ismét térdig gázolunk ■ vérben. A repülőgép erősen tömve volt utasokkal, úgyhogy derekas munka vár az orvosokra. Az első hármat rakjuk ki az útra. A helikopterrel folyamatosan tudjuk odaszállítani a sebesülteket, legelőször a géptől jobbra heverő hármat. Rengeteg mentőautó kell, ha egyet visszaküldtél megpakolva valakivel a bázisra, azonnal hívj egy másikat! A szerkocsit küldd el a négy fával határolt kis nyílt mezőre. A középső két fát a két tűzoltó powersaw-lal vágja ki, majd a törzseket távolítsa el. Utána nyugodtan visszajuthatnak kávézni. A megtisztított területre küldj egy F113-a hídépítőt. Nem is lehet más feladata, mint építeni egy csinos hidat a két fa helyére. Az új hídon küldjük át a szerkocsit, szállítsuk ki ■ fülkéből ■ két tűzoltót. Láncfűrész a kezükbe, majd a feljebb lévő, egymáshoz közeli nőtt két fát vágják ki, húzzák félre a törzseket az útból. Az egyik tűzoltó mehet pihenni, ■ másikat még maradjon egy hangyányit. Lesz egy kis feladata, némi sebesültmentés. A mocsárból felbukkanó sebesülteket húzzuk ki száraz területre, majd helikopterrel mentsük ki őket a dokikhoz. Mindösszesen

négy sebesültet kell így kimenteni. A másik F113-ast küldjük az utójára kivágott két fa helyére, és építsünk hidat. A két hídon át vezényeljük a két F105 nagyfecskendő szerkocsit ■ géproncs-hoz. Az egyikkel kezdjük oltani az égő hajtóművet, ■ másikkal a szárnyát hűsük. Ha felrobban a szárny, vége a bevetésnek! Az F108 szerkocsit is noszogassuk át a hidakon, majd állítsuk ■ géproncs farokrészéhez.

A tűzoltó az ugróhálóval menjen a hátsó kijáratához, majd lökje meg azt.

Ekkor az utasok szép nyugodtan kiugrálhatnak majd.

Küldjük az F102-es szerkocsit és a létrás autót ■ pilótafülkéhez. Itt van ■ másik kijárat, amely azonban zárva van. A létrás kocsival küldjük fel a tűzoltót, kezében a metal cutterrel, amelynek segítségével ki tudja vágni az ajtót. A bejáraton keresztül a létrás kocsit két tűzoltó magától bemászik ■ gépbe. A gépben hat sebesült fekszik, akiket a létrával kell leereszteni és kimenteni. A tűzoltó felkapja a sérültet, majd megérintve a létrát, a „Lower Platform” parancssal leereszthet ■ földre. A földön fekvő sebesültet pedig helikopterrel kimenthetjük. Ha mindenki megvan, lehet pihizni.

## 29. Tömeg a diplomata negyedben

- 1 F301 rendőrautó + 2 rendőr


Két út vezet át a tömeggel zsúfolt helyszínen: egy felső és egy alsó elhelyezkedésű. Hamarosan megérkezik az egyikén egy halszállító teherautó. A feladat nem nehéz, csak trükkös. A rendőrrel meg kell állítani a teherautót, majd meg kell érinteni azt, így a kezében terem egy halacska. Meg kell érintenie a macskát, aki a karjába ugrik, és ezzel vége is! Nagyon vicces, mondhatom...

## 30. Ez a harc lesz ■ végső

- F111 tűzoltó repülőgép
- 2 F115 tűzoltóhajó
- 2 F101 mobil parancsnoki központ
- 2 F303 vízagyú
- 3 F201 mentőautó + 2 doktor + 3 hordágy
- 2 F103 szerkocsi + 4 tűzoltó
- 1 F302 rendőr kisbusz + 3 rendőr
- 1 F117 motorcsónak-szállító
- F105 nagyfecskendő szerkocsi
- F203 mentőhelikopter + 1 doktor + 1 hordágy

Végső harchoz méretezett ■ nehézségi fokozat is. Legalább 4-5 helyre kell egyszerre figyelned, sokadszorra sikerült csak a pálya. Legelőször egy repülőgép-



pel „küldjük meg” ■ baloldali óriási tűzfészket. Ezután ■ következő sorrendben és helyszínre küldjük csapatainkat: a két F115-ös tűzoltóhajót délkeleti irányba irányítsuk. Egyiküket közvetlenül az üzemenyagtartályokhoz, fölöttük három konténer található. Ezek magasságában kezdjük oltani az erdőt. A második hajót küldjük kissé balra, párhuzamosan az úttal. Ahol az út és ■ folyó eléri egymást, kezdjük meg az oltást. A két MCU-t a lehető legközelebb parkoltassuk csapataink belépőpontjához. Küldjünk egy F105-ös nagyfecskendő kocsit a fentebb említett tartályokhoz. Megérkezése után kezdje locsolni a jobboldali konténereket. Feladata ■ tűz kitörésének megakadályozása ■ gyár felé. Egy másik F105-öst küldjünk ■ telefonfülkével rendelkező házhoz, jobbra. Itt kezdje meg az oltást. Egy további F105-ös ■ motorkerékpár melletti háznál kezdje meg az oltást. Rögtön fölé is küldjünk egy F105-öst, oltson az is egészséggel. Még egy F105-ös robotjon ■ keletnyugati úton, a második útfelbontásig, itt kezdje meg az erdő csücskének az oltását. Még mindig F105-ös, de most ezt küldjük ugyanazon az úton kicsit tovább jobbra. A negyedik lyuknál már ő is olthat bátran. A harmadik F105-öst már egészen ■ nyílt gázcsövekig küldjük el, kezdje hűteni a vezetéket. Az első F103 szerkocsit ■ fenti, nagy forgalmú úton jobbra, majd lefelé, egészen ■ yacht kikötőig küldjük. A két tűzoltó gyorsan kezdjen el mentőöveket dobálni ■ fuldoklóknak. A másik F103-as az öböltől délebbre fekvő négy tartályt célozza meg. Itt egy kis gyalogösvény végén két fácska álldogál. Kidönteni, elcipelni. Utána az F117-est hívjuk, ideje vízre tenni ■ csónakot. Ezt ■ villogó vörös négyzetnél tehetjük meg. A csónakkal mentsük ki a fuldoklókat (miután öten vannak, két forduló lesz), s öt mentőautót küldjünk oda egy dokival. Ellátás után szállítsunk mindenkit kórházba. Ha az erdő bal oldala már nem ég, ki kell vágni a leszenesedett fatörzseket. Ezt az F103-as szerkocsival és személyzetével tudjuk megoldani, powersaw és elcipelés. Ha odébb vonszoltuk azokat, egy csinos lyuk támad, amin keresztül két F105-öst tudunk beküldeni, melyekkel a lángok ellen tudjuk eredményesebben felvenni ■ küzdelmet. Ha mindenkit kimentettünk, a huligánokat lefűleltük, és mindenki hazament, lehet elrakni a CD-t valami pormentes helyre... 





# Caesar III

## A RÓMAI BIRODALOM TÜNDÖKLÉSE

Júpi

Egy pillanat alatt kiröppent az álom a szememből (sleep task closed), mikor megkaptam a Caesar béta CD-jét. Sokkal szebb lett, mint az eddigi két rész, jóval összetettebb, több fázisban fejlődnek az épületek, részletesebb munkafolyamatok jellemzik a termelést és valóságosabb lett a játék maga. Következzen egy megaléírás, mert az Impressions fejlesztőstúdió kezei közül hamarosan kikerülő harmadik rész piszok nehéz.

csupán a leggazdagabb rétegeknek otthont adni akaró városokban kötelező, a szegényebbek megelégszenek a kisebb kapacitású doktori szobákkal is.

**H**a egy játék a harmadik részénél tart, az már jelent valamit. Egyrészt, hogy volt érdeklődés iránta, tehát Sierra bácsi érdemesnek tartotta a két rész után a harmadikat is bedobozolni, viszont kockáztatva, hogy az igencsak szűkös újítások miatt ujjal fognak mutogatni rájuk az állatvédők Vuk

leszármazottainak testi épsége miatt. Mert ez bizony rókabőr-nyúzás, akármennyire is szép lett a grafika, és tényleg kidolgozott, többfázisúak a fejlődési folyamatok.

Ám a játék ettől függetlenül nagyon jó. Szuper a zene, a hangok, tök jó, hogy a grafikában minden hihetetlenül részletesen kidolgozott – a különféle termékek például az összes munkafolyamatban látszanak, még a raktárban is meg lehet különböztetni őket. Ha jól emlékszem, az előző rész nem volt ennyire finoman aprólékos.

Az alapvető koncepció maradt a régi, igazából miért is kellene változtatni a két részben megszokott stratégián? Egy-két nehezítést azért beletartottak, a standard missziók között van olyan szivatós pálya, hogy egy fél napot nyomod, és mindezt azért, mert szinte

több rendfenntartód van, mint a lakosság, és még így is leégnek a házak. Komolyan összetett lett a gazdasági rész, a politikai és a vallási modul (mondom, öt istennek kell a kedvére tenned: nem elég, hogy a csőd szélén vagy, de ha nem építesz nekik templomot, nyakadra küldik a pestistől kezdve a maláriáig mindent). Mivel több napja keményen játszottunk vele, de csak nagyon lassan haladunk előre, következzen egy részletes taglalás ókori feladataidról.

### Egészségügy:

Sok esetben a jelen kor kórházát külsőre megcsúfoló egészségügyi létesítményekkel láthatod el a római birodalom polgárait. Nem csupán a gyógyításra, hanem a megelőzésre is komoly gondot kell fordítanod. A borbély (barber) a gazdagabb polgárok fejszörzetét alakítja éppen az aktuális divatnak megfelelően. Anno ez is luxusnak számított, ezért csak a patríciusok által lakott negyedekben engedhetetlen az építése. Fürdőszoba nem lévén mindenki számára elérhető, a fürdőket (baths) kell biztosítanod lakosaidnak, ahol a tisztálkodás mellett a pihenésre is jut idő. Mindezek mellett szükség van a szakszerű orvosi ellátásra is, melyet a doktorok (doctor) kiválóan megoldanak.

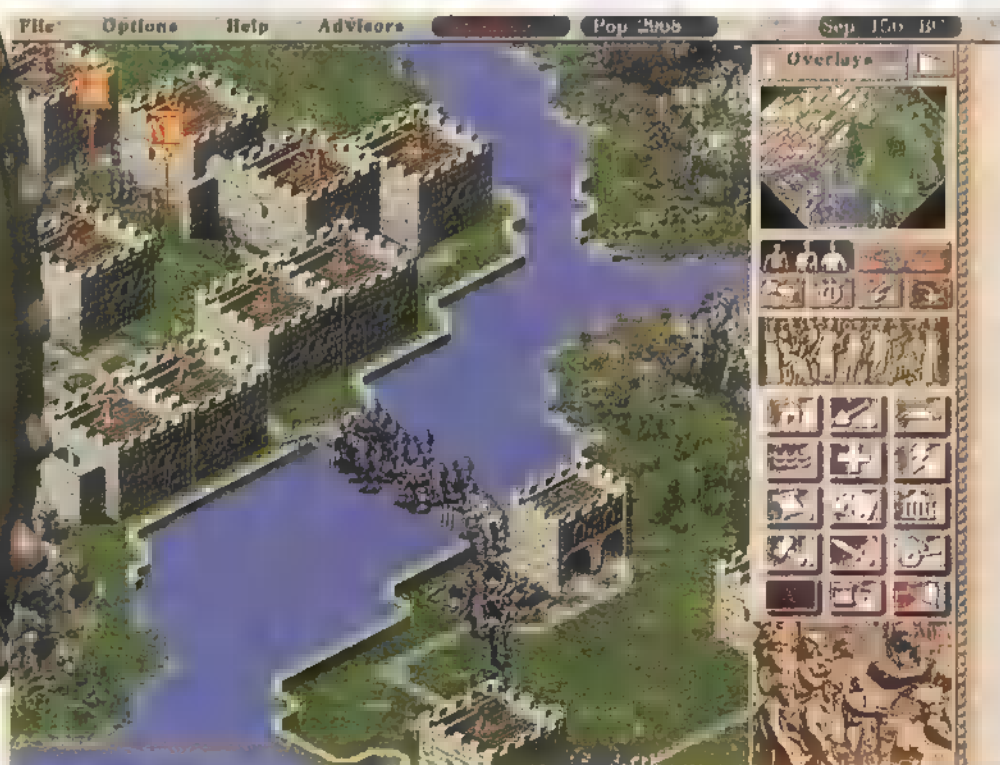
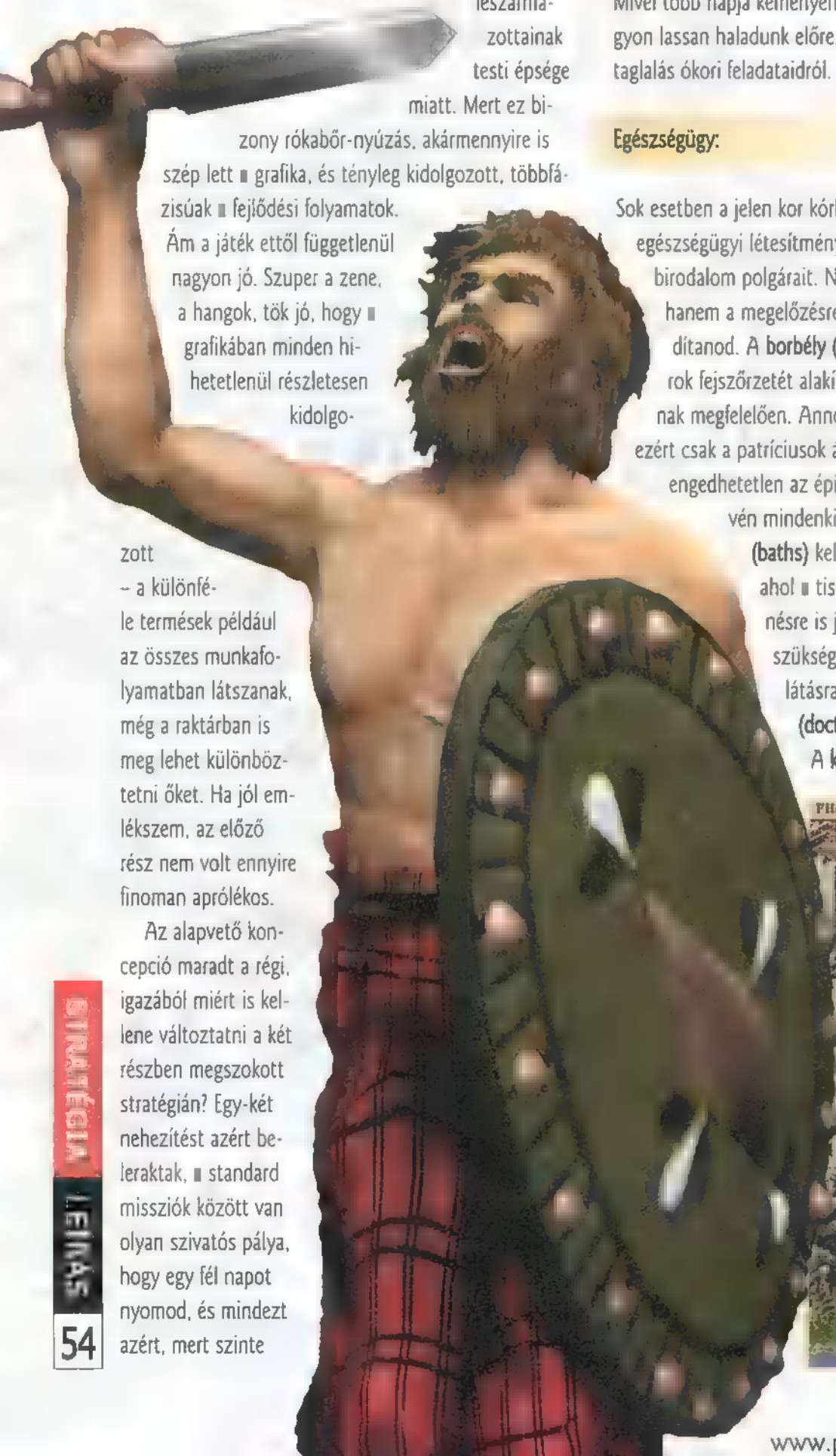
A kórházak (hospital) építése

### Vízellátás:

Mindenek előtt építened kell majd valamilyen folyó vagy állóvíz mellé egy víztározót (reservoir). Ha a parttól távolabb eső részeket is le szeretnéd fedni, akkor telepítsd a kívánt helyre egy újabb tárolót, majd kösd össze a már működővel a vízvezeték (aqueduct) segítségével. Ez azonban még közel sem elég a kultúrált körülmények megteremtéséhez, a szökőkutakat (fountain) is el kell helyezned, ahonnan a környékeliek mindig friss vízhez juthatnak. Ha növekszik a terület értéke, a szökőkutak is fejlődnek, még szebbé téve ezzel a várost. Sajnos a domborzat miatt adódhatnak olyan helyzetek, mikor egyszerűen képtelenség megoldani a vezetékes vízvezeték hálózatot. Ilyen problémák megoldására szolgál a kút (well), amelyet bárhol elhelyezhetsz, nem szükséges hozzá semmilyen előzetes alapozás. Komoly hátulütője, hogy csak nagyon kis területet fed le, s ott is csak a kezdetlegesebb épületek számára elegendőek szolgáltatásai.

### Vallás:

A rómaiak megszámlálhatatlanul sok istene és félistene közül neked most „csak” ötöt kell majd törődnöd: Cerésszel (földművelés), Neptunnal (tengerek), Mercuryval (kereskedelem), Marssal (háború) és Vénusszal (szerelem). Tiszteld őket illendően, s áldásait bocsátják rád: szántóföldjeid virágzanak, raktáraidban rejtett tartalékokra bukkanak, a viganzó szellemek





gyobb templomokat hívek számára. Ha hely hiányában nem tudsz mindegyiknek külön istenházát fenntartani, akkor két adag márvány és néhány dénár ellenében **jósdákat (oracle)** is konstruálthatsz, ahol mind az öt istenséget (egyenlően elosztott, de kisebb részben) egy helyen imádjhatják alattvalóid. Mindegyik vallási épület növeli ■ közelében fekvő területek értékét.

őrzik városodat. Ha azonban akár csak egyiket is elhanyagolod, sorscsapások egész sorát zúdítják városodra, melyek rontják a közhangulatot, vagy az egész várost megbéníthatják. Eleinte mindegyikük megelégszik a kevesebb embert befogadni képes, **kisebb templomokkal (small temple)**. Ám amint látják, hogy márványkészleteid elegendőek, s a lélekszám is tetemes, már tiszteletlenségnek veszik, ha nem építtetsz na-

#### Oktatás:

Egy fejlett római városban a gyermekektől a felnőttekig mindenki megtalálhatta a neki megfelelő oktatási intézményt. A gyermekek írni és olvasni tanulhatnak az **iskolákban (school)**, míg az idősebbek az **akadémián (academy)** csiszolhatják tudásukat. Az évtizedek során felhalmozódott hatalmas tudáshalmazt ■ **könyvtárak**

## Mi mennyi?

Az alábbi (és további oldalakon folytatódó) táblázat az épületeket, egységeket foglalja össze. Négy adatot adunk meg: ■ nevet, kell-e hozzá út, hány embert foglalkoztat vagy lát el, mennyibe kerül, illetve ezeket egy rövid megjegyzés követi.

- Academy**, igen, 30, 100 dénár – Education, a kultúrát fejleszti
- Actor colony**, igen, 5, 50 dénár – Entertainment, a színház és amfiteátrumot látja el
- Amphitheater**, igen, 12, 100 dénár – Entertainment, színész és gladiátor kell hozzá
- Aqueduct**, nem, 0, 8 dénár szegmensenként – Water, összeköti ■ víztározókat
- Barber**, igen, 2, 25 dénár – Health, fodrász
- Barracks**, igen, 10, 150 dénár – Security, harcosképzést tesz lehetővé
- Bath-house**, igen, 10, 50 dénár – Health, a víztározóból csöveket igényel
- Low Bridge**, nem, 0, 40 dénár szegmensenként – Engineering, ■ hajók nem férnek át alatta
- Ship Bridge**, nem, 0, 100 dénár szegmensenként – Engineering, hajók is átférnek



(library) őrizték meg az utókor számára. Mindhárom épület csak korlátozott számú lakost képes ellátni, s fontos, hogy növelik a közeli telkek értékét. A játék vége felé haladva előfordulhat, hogy a helyi lakosok nem veszik túl jó néven, ha a területükre építesz. Ilyenkor helyezz el néhány **missziót**, a szorgos papok majd latinra tanítják a barbárokat, akik a végén már kereskednek is majd városoddal.

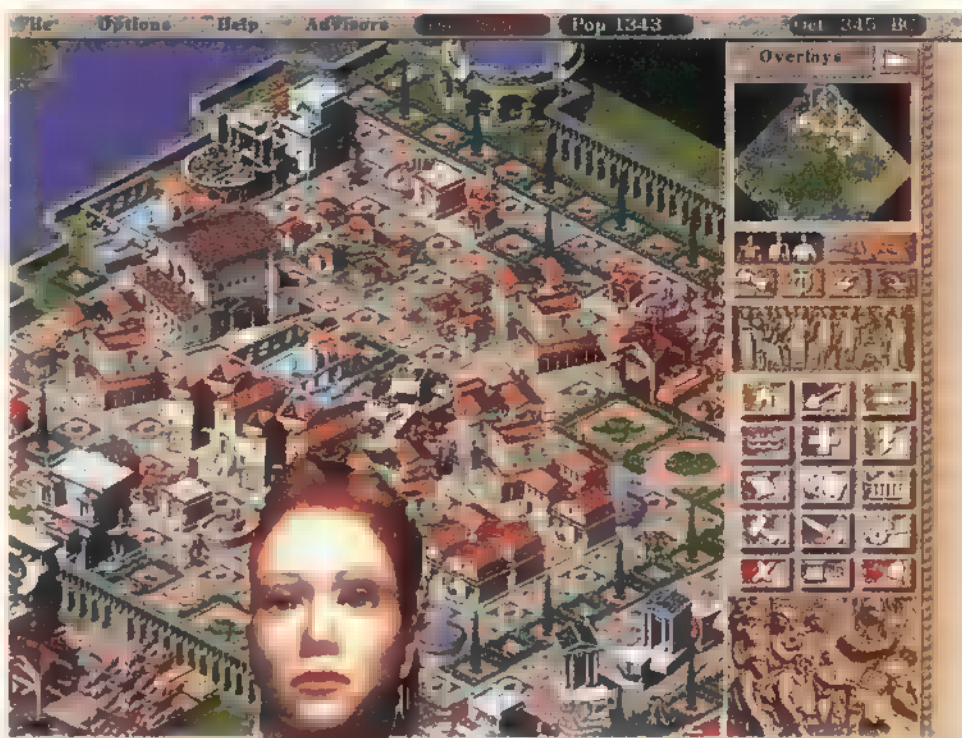
#### Kultúra és szórakoztató ipar:

A vándorszínészeknek és az ifjú tehetségeknek nyújt szállást a **színészkolónia (actor colony)**, mely több mint négy színészt is képes szétküldeni a városzerte fekvő színházakba. Hiszen még a legszegényebb rétegek sem lehettek meg a híres eposzoknak és drámáknak otthont adó **színházak (theater)** nélkül. Kis befogadóképességük miatt szinte a város minden részében elérhetőnek kell lenniük. Fejlettebb változatuk a **körszínház (amphitheater)**, ahol az előadások mellett már gladiátorviadalokat is tarthatnak a nép szórakoztatására. A harci kedvtől duzzadó rabszolgák azonban önmagukban még nem elegendők egy igazán látványos párbajhoz, csakis a **gladiátoriskolából (gladiator school)** kikerülő, szakképzett harcosok ismerik igazán a fegyverek használatát. Minden valamirevaló városban található legalább egy **Colosseum (Colosseum)** is, melyben a harcosok egymáson kívül már oroszlánokkal is vívhatják élet-halál harcukat. Persze csak akkor, ha a vadállatok is rendelkezésre állnak az egyik közelben lévő **oroszlán-szellítő telepen (lion tamer)**. Az igazi nagyvárosokban azonban már Hippodromok is terpeszkednek, ahol az örömtől bódult tömeg örjögve biztatja kedvenc fogathajtóit. Természetesen nem árt, ha a **fogat készítő (chariot maker)** műhelyéből kikerülő szekerek is kéznél vannak, mert futva egy kicsit hosszú a pálya.

#### Adminisztráció:

Minden város szíve a **szenátus (senate)**, ahol a helyi önkormányzat tartja a kapcsolatot a birodalom más városaival és a császárral. Az adószedést is ellátja egy elég nagy területen, de csak egyetlen építhető belőle városként. A fennmaradó részek lefedésére szolgál a **fórum (forum)**, mellyel kapcsolatban már nincsen semmiféle korlátozás, s elég kevés pénzre is kerül ahhoz, hogy város-

szerte mindenhol hatékonyan lehessen beszedni az adót. A **kormányzó épületei (governors house, villa, palace)** növelik a környező területek értékét, hiszen ki ne szeretne ott lakni, ahol maga a



polgármester telepedett le. A különböző nagyságú **szobrok (small, medium, large statue)** mindig is megdobták egy-egy utca vagy tér kinézetét, jócskán drágábbá téve a közeli telkeket, emellett a gazdagabb negyedekben ez is segíti a fejlődést.

#### Mérnöki munkák:

A **kertek és a parkosítás (gardens)** mindig is a rómaiak szívügye volt, bármikor nagyon jó néven vették, ha valahol a szomszédban akár csak egy négyzetméternyi zöld terület is épült. Az utcák egyik továbbfejlesztett fajtája a **korzó (plaza)**, melynek márvány padlózata sokat javít az összképen, s ezzel együtt a telekáron is. A **mérnöki szoba (engineering post)** dolgozói fáradtságot nem ismerve járják az utcákat, árgus szemekkel keresve akár a legapróbb hibát is, melyet kijavíthatnának. A **hidak (low, ship bridge)** főként az úszni nem tudó, a folyó túlpártján lévő piacról, éppen hazatérő, köcsöggel fejükön egyensúlyozó római polgárok túlélési esélyein javítanak. Ha hajók is közlekednének a vízen, a technikának köszönhetően ez sem okozhat gondot, mert a nagyobb ívű hajóhidak alatt átférnek még a hatalmas kereskedőbárkák is. A távolabb fekvő városokkal hajók segítségével lehet kereskedni. Az árut a **dokkban (dock)** rakodják ki és be a keménykötésű dokkmunkások, s ha szükséges, akkor a távolabbi raktárakból is ők szállítják a hajóra a vásárolt árut. A múltban még éltek emberi fogyasztásra alkalmas halak a városok melletti vizekben, melyeket a **halászkikötőkből (wharf)** induló halászok könnyűszerrel zsákmányukká tehettek. A fulladásos baleseteket megelőzendő érdemes hajókkal is megtámogatni a horgász-szakszervezeteket. A **hajógyár (shipyard)** gyorsan és könnyedén állít elő halászbárkákat erre a célra.







**Clay Pit**, igen, 10, 40 dénár – Industry, pottery-t látja el anyaggal.

**Chariot Maker**, igen, 10, 75 dénár – Entertainment, a Hippodromot látja el

**Colosseum**, igen, 25, 500 dénár – Entertainment, gladiátor és oroszlánkiképző kell hozzá

**Dock**, igen, 12, 100 dénár – Industry, tengeri kereskedelemhez kell

**Doctor's Clinic**, igen, 5, 30 dénár – Health, megelőzi a járványokat

**Engineer's Post**, igen, 5, 30 dénár – Engineering, ellenőrzi az épületeket

**Fruit Farm**, igen, 10, 40 dénár – Industry, élelemforrás

**Olive Farm**, igen, 10, 40 dénár – Industry, olaj nyersanyag

**Pig Farm**, igen, 10, 40 dénár – Industry, élelemforrás

**Vegetable Farm**, igen, 10, 40 dénár – Industry, élelemforrás

**Vine Farm**, igen, 10, 40 dénár – Industry, bor alapanyag

**Wheat Farm**, igen, 10, 40 dénár – Industry, alapvető élelemforrás

**Fort**, nem, 0, 1000 dénár – Security, egység-kiképző központ

**Forum**, igen, 6, 75 dénár – Administration, adót gyűjt

**Fountain**, nem, 4, 15 dénár – Water, okvetlen kell a házi vízellátáshoz

**Garden**, nem, 0, 12 dénár – Engineering, fokozza a terület értékét

**Gatehouse**, nem, 0, 100 dénár – Security, egybefüggő várfalak közötti közlekedést biztosítja

**Gladiator School**, igen, 8, 75 dénár – Entertainment, ellátja az Amfiteátrumokat és Colosseumokat

**Governor's House**, igen, 0, 150 dénár – Adminisztrációhoz kell

**Governor's Villa**, igen, 0, 400 dénár – Adminisztrációhoz kell

**Governor's Palace**, igen, 0, 700 dénár – Adminisztrációhoz kell

**Granary**, igen, 6, 100 dénár – Industry, élelmet tárol

**Hippodrome**, igen, 150, 2500 dénár – Entertainment, kocsihajtók kellene hozzá

**Hospital**, igen, 30, 300 dénár – Health, segít legyőzni a járványt

**Iron Mine**, igen, 10, 50 dénár – Industry, alapanyag a fegyverekhez

**Library**, igen, 20, 75 dénár – Education, fejleszt a kultúrát

**Lion Pit**, igen, 8, 75 dénár – Entertainment, ellátja a Colosseumot

**Marble Quarry**, igen, 10, 50 dénár – Industry, márvány kellhet a jósádkhoz és a nagy templomokhoz

aranyos kis ballistrákat szerelnek.

Ha elég falat hagyál szabadon, akkor még járőröző dárdások is erősítik a védelmet. (Ha

minden igaz, akkor valamelyik képen láthatsz egy

olyan elrendezést, amely majdnem mindenhol alkalmazható, s kis katonai támogatással még a legnagyobb sereget is megállítja.)

Katonákat úgy tudsz kiképezni, ha lerakod valahova méregdrága erődjüket

(fort), majd becsületesen szállítatod a fegyvereket a barakkba

(sajnos csak egy lehet belőle), ahonnan lassan, de biztosan érkeznek majd az újoncok az erődbe.

Jobb kiképzésben részesítheted a



**Biztonsági feladatok:**

A város lakóit két dologtól kell megvédened, a fosztogató elenségtől és önmagától. Az utóbbi a könnyebb feladat, hiszen megfelelő számú **rendfenntartó (prefecture)** elhelyezésével a bűnözés és az esetleges lázadások mellett még a tüzeket is meg lehet előzni. A mérnöki szobához hasonlóan minden útjukba eső épületet megvizsgálják, mely nem fekszik két egységnyinél messzebbre valamilyen úttól. Az inváziós seregeket hivatott megállítani a **fal (wall)**, de valljuk be őszintén, erre önmagában messze nem képes. Nem hátrány tehát, ha sűrűn megspékeljük a legalább két egység széles falat **tornyokkal (tower)**, melyekre a **barakk (barracks)** szakemberei

katonákat az **akadémián (military academy)**, aminek hála új és rendkívül hatékony formációt vehetnek majd fel légióid.

#### Gazdaság:

Nyersanyagként és ételként is szolgálnak azok az áruk, melyek a **farmokon (farm)** teremnek. Csak ■ hasznos, zöldes területekre rakhatod le, s az adott területtől függ, hogy mi terem meg, de általában amit nem lehet előállítani, azt be lehet szerezni valamelyik másik városból. Amit meg lehet enni, azt mind a legközelebbi magtárba (**granary**) szállítják, hogy onnan mihamarabb ■ piacokra érkezhessen. A **nyersanyagtermelők (raw materials)** gyűjtőnév foglalja magában a márvány-, fa-, vas- és agyagtermelő létesítményeket, ahonnan a nyersanyagot a **raktárba (warehouse)**, majd pedig ■ megfelelő **műhelybe (workshop)** szállítják, ahol elkészül ■ kész termék. Ez visszakerül a raktárba, ahol vagy a karavánok veszik meg, vagy pedig a **piacokra (market)** kerül. Sok késztermék (bútor, olaj, agyag-áru stb.) egy bizonyos szint elérése után elengedhetetlen a házak továbbfejlesztéséhez, tehát előfordulhat, hogy ha borsos áron is, de importálni vagyunk kénytelenek.



#### Overlays:

Ha a jobb oldali menürendszeren végignézünk, akkor ez a legelső pont, amin megakad ■ szemünk. Tapasztalatlan felhasználó esetleg könnyedén túlugrik rajta, hiszen csak egy je-

lentéktelen szöveges gombocskát lát benne, de az öreg rókok tudják, hogy néha ilyenek takarják a lényegét. Elárulom, hogy ebben is erről van szó, mert itt tudjuk a város lefedettségét különböző szempontok szerint figyelemmel kísélni. Itt tudhatjuk meg, hogy milyen az egyes területek vízellátottsága, milyen hatékony a tűzmelegítés vagy éppen mennyire karbantartottak az épületek.

#### Advisors (tanácsadók):

A tizenkét fős tanácsadói testület a városi élet minden terén segíti majd munkádat. Az átláthatóság kedvéért haladjunk balról jobbra. A legelső tanácsadó a **munkaerő** hatékony elosztásáért felelős. Nagyon fontos rész, hiszen nem elég csupán megépíte-

ni, hanem munkásokkal megfelelően el kell látni a szükséges létesítményeket. A látszat ellenére sokszor ez lesz majd ■ nehezebb feladat, mert ■ dolgozó réteg csupán egy része lesz (a házak átlagfejlettségétől függően) ■ lakosságnak. A feladatokra klikkelve prioritásokat adhatsz meg. Ha ■ jobboldali számok valamelyike piros, akkor azon a téren munkaerőhiány van. Ideális prioritási rendet egyszerűen képtelenség megállapítani, próbáld meg mindig az adott helyzetnek megfelelően kisakkozni a dolgokat (a nagyobb problémák akkor szoktak lenni, ha elképesztően nagy a hiány).

A következő tanácsadó a **katonai** ügyekkel foglalkozik. A maximálisan fenntartható hat légió helyzetét követheted itt figyelemmel, továbbá birodalmi szolgálatba állíthatod seregeidet. Ennek egyedül akkor van jelentősége, ha olyan császári parancs érkezik, hogy egy környező várost kell megvédened a barbár csapatok támadásától. Ilyenkor jelöld ki azokat a légiókat, amelyeket a feladat elvégzésére szándéksz, majd a császári ügyekkel foglalkozó tanácsadónál indítsd őket útjukra. Ha már kiérték ■ város területéről, akkor a világtérképen kísérheted majd figyelemmel mozgásukat. Legalul rövid összefoglalót találsz ■ haderő helyzetéről.

A már említett **császári** tanácsadó ■ következő a sorban. Középen a császár követeléseit olvashatod, általában valamilyen nyersanyagot vagy seregeket kér. Kívánalmait nem árt, ha minél hamarabb teljesíted, mert a császár jóindulatát jelző mutatók nagyon könnyen leesnek. Ha nem csípnek Rómában, akkor akár légiókat is küldhetnek letartóztatásodra (nem mintha ez gondot okozna egy kultúrált védelmi rendszernek). Itt emelheted még fizetésedet is, mely a saját számládra gyűlik, s akár a következő pályára is átviheted. A gond csak az, hogy a feltűnően magas bér hamar szemet szúr ■ római akadékoskodóknak, s még tovább csökkenti az uralkodó jóindulatát. A kor hiedelmeivel

ellentétben azért ő is csak földi halandó, s ha ajándékokat kap, hamar megbékél. Minél értékesebbeket küldesz neki, annál jobban a kedvére teszel.

Minden küldetés egyik fontos célja ■ meghatározott kategóriákban a kellő **szin-**tek elérése. A négy kategóriát, vagyis ■ kultúrát, a gazdaságosságot, a békét és a császári jóindulatot mutatja ■ negyedik tanácsadó. Bármelyikre rákattintva hasznos tanácsokat kaphatsz a ráták növelésének módjával kapcsolatban.

A **kereskedelmi** biztos jelentősége óriási ■ város profitabilitásának szempontjából, ugyanis itt szabályozhatod, hogy mi történjen az egyes termékekkel. Egyáltalán be legyen-e „kapcsolva” az iparág (industry on/off), s ha igen, akkor használják-e és kereskedjenek-e (using and trading) az áruval, vagy csupán halmozzák fel (stockpileing) a raktárban. S ha már a kereskedelemről van szó, szabályozhatod ■ portékák kivitelét (export) és behozatalát (import) is. Természetesen minden pénzbe kerül, az aktuális árfolyamokról is itt tájékozódhatsz (show prices).

A következő három tanácsos a **népességről**, az **egészségügyi** ellátásról és az **oktatásügy** helyzetéről tájékoztat. Megtudhatod, hogy hány ilyen jellegű épület figyel ■ városban, hány polgárt képesek ellátni és milyen hatékonysággal működnek.


A **szórakoztatóipar** statisztikáit mutatja az ez utáni tanácsos. Ha nagyon elégedetlenkednek az istenek vagy éppen boldogtalan a nép, akkor oldhatod egy kicsit a közhangulatot fesztiválok rendezésével. Minél több pénzbe és borba kerülnek, annál hatékonyabbak.

A **vallási** megbízott az istenek aktuális hangulatáról tesz jelentést, illetve készséggel megmondja, hogy hány templom és jósdá ficereg városzerte – mint már említettem, erre érdemes odafigyelni, mert sok

CPU/RAM: P90, 16MB RAM  
 SYSTEM: WIN95/98  
 X-TRA: N/A

HARMADIK RÉSZNEK ELEG ÁTLAGOS, VISZONT NEHEZ, TEHAT ÉRTÉKTARTÓ

SIERRA  
 N-TEC  
 TEL.: 351-8395



felesleges munkától kímélheted meg magad, ha kivivod az istenek jóindulatát.

Az utolsó előtti pontban **pénzügyi** kimutatást találhatsz, melyben külön-külön részleteztek minden egyes kiadást és bevételt a szorgos hivatalnokok. Az adók változtatását is itt adhatod parancsba.

Végül, de nem utolsó sorban a tanácsadó **testület vezetője** foglalja össze egy-egy mondatban a tennivalókat.


### Védekezés a betolakodók ellen

Három típusú katonával védheted meg városodat az agresszorok ellen. A legerősebb mind közül ■ **gyalogos**



**légionárius**, aki lassú, de az akadémiai utóképzést követően a leghatékonyabb. Védettebb helyről (mondjuk a gyalogosok mögül) nyújthat hatékony támogatást a **hajítódárdákkal felszerelt gyalogság**, míg a visszavonuló ellenfél sárba tiprására és gyorsaságot igénylő bekerítő hadműveletek elvégzésére szolgál a **lovasság**. Önmagukban azonban sokszor nem elegendők (nem lehet elég gyorsan kiképezni őket), ezért mindig ■ toronyok tűzfedezete mellett ajánlott lebonyolítani a nagyobb ütközeteket.

### Térkép:

A fokozatosan terjeszkedő római birodalmat mutatja. Figyelemmel kísérheted az ellenséges, illetve szövetséges seregek mozgását, és persze ■ szomszédos városok elhelyezkedését. Az utóbbi ■ kereskedelem szempontjából kulcsfontosságú, mert csak itt tudod megnyitni a nyereséges vízi és szárazföldi kereskedelmi útvonalakat néhány dénár ellenében. 



**Market**, igen, 5, 40 dénár – Industry, ■ környék élelemellátását biztosítja

**Military Academy**, igen, 20, 1000 dénár – Security, fejleszti a katonákat

**Mission Post**, nem, 20, 100 dénár – Education, az ellenséges környékbéli településeket téríti meg

**Oracle**, igen, 0, 200 dénár és két egység márvány – Religion, fejleszti a kultúrát és megnyugtatja az isteneket

**Plaza**, igen hiszen utakra épül, 0, 15 dénár – Engineering, fokozza a terület értékét

**Prefecture**, igen, 6, 30 dénár – Security, rendőrség és tűzoltóság

**Reservoir**, nem, 0, 80 dénár – Water, vízcsőhálózat

**School**, igen 10, 50 dénár – Education, fejleszti ■ kultúrát

**Senate**, igen, 30, 400 dénár – Administration, adót gyűjt

**Shipyards**, igen, 10, 100 dénár – Industry, halászhajót épít

**Small Statue**, nem, 0, 12 dénár – Administration, fokozza a terület értékét

**Medium Statue**, nem, 0, 60 dénár – Administration, fokozza ■ terület értékét

**Large Statue**, nem, 150 dénár – Administration, fokozza a terület értékét

**Small Temple**, 2, 50 dénár – Religion, fejleszti a kultúrát és kielégít egy istent

**Large Temple**, igen, 5, 150 dénár és két egység márvány – Religion, fejleszti a kultúrát és kielégít egy istent

**Theater**, igen, 8, 50 dénár – Entertainment, színész kell hozzá, fejleszti a kultúrát.

**Timber Yard**, igen, 10, 40 dénár – Industry, bútorkhoz alapvető nyersanyag

**Tower**, igen, 6, 150 dénár – Security, ellátja az őrköt, védelmi eszköz

**Triumphal Arch**, nem, 0, 0 – Administration, Caesar díja

**Wall**, nem, 0, 12 dénár egységenként – Security, véd a betolakodóktól, de elég gyengén

**Warehouse**, igen, 6, 70 dénár – Industry, árut tárol exportra, illetve befogadja az importot

**Well**, nem, 0, 5 dénár – Water, szükséges lehet ■ házi vízellátáshoz

**Wharf**, igen, 6, 60 dénár – Industry, kiszolgálja a halászhajókat

**Furniture Workshop**, nem, 10, 40 dénár – Industry, a legmagasabb jólét alapeleme a bútor, az edény stb.

**Oil Workshop**, igen, 10, 50 dénár – Industry, olivából olajat csinál

**Pottery Workshop**, igen, 10, 40 dénár – Industry, edénykészítés, elég magas jólétnél kell

**Weapons Workshop**, igen, 10, 50 dénár – Industry, vasból fegyvert csinál

**Wine Workshop**, igen, 10, 45 dénár – Industry, a Vine Farm szőlőjét borrá alakítja

# X-REJ

**Bármit romba lőhetsz vagy felrobbanthatsz környezetedből, azonban tetteid komolyan befolyásolhatja a játék kimenetelét. Például, ha felrobbantasz egy gátat, az jut eszedbe: „A k.... életbe, de jól néz ki!” de a víz elönthet területeket, ahol nehezebb lesz átjutnod, megsemmisíthet fegyvereket és használhatatlanná tehet eszközöket. Szóval a látvány haláli, de időnként halálos.**

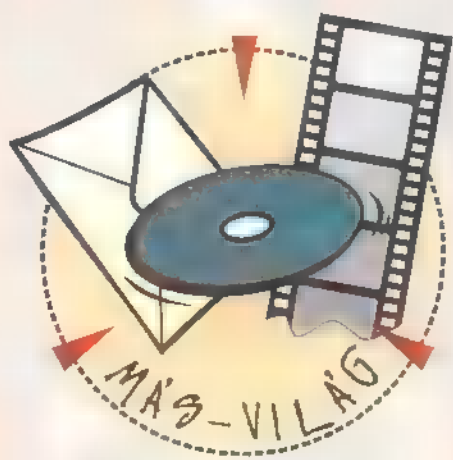
**A számmal jelzett sorokban és oszlopokban a Sin egyik készítőjének, Levelord gondolatát rejtettük el. A megfejtett mondatot küldd be levelezőlapon, legkésőbb november végéig!**

					BÉKAFAJ				EGÉSZEN ODAIG FIÚ PÁRJA	
					1 ... TOP: ZENEKAR		A		FUTVA MENEKÜL HIVATALI HELYSÉG	
					PAJKOS TETT, CSIBÉSZSÉG					
					NUTRIA		VÍZEL- VEZETŐ			
					OTTHONI SZABÁLY					
					LENTI HELYRŐL		KEDVELT PÉKÁRU			
					ERDÉLYI FŐNEMES VOLT, PÉTER				2	
					DIREKT MELLŐZ		ANGOL FÉRFINÉV			
					FÉRFI HAJÍT VIZLAGYÍTÓ SZER					
					TŰLIZE- SÍTETT		FÉRFINÉV			
					EZÜST				RÓMAI 501-ES ESZEL	
							VÍZ- NÖVÉNY BIZONY- TALAN		BORUL KIFEJ- LETT	
					FARMER- MÁRKA				FÉLÉDES!	
					ÚJSÁG		LAKRÉSZI		EMMA, BECÉZVE	
					ÉSSZE- RŰSÉG KISEBB EDÉNY		POGGYÁSZ- LERAKAT FELSŐ VÉGTAG		FÉRFINÉV	
					KUTRICA		FÖRGE HÖLLŐ			
					TESTRÉSZ		KAVAR			
					TRAUMA		4			
					MŰSORT SUGÁROZ				SZOMJ- OLTÓ FOGYASZ- TÁSA	
					NAP VÉGEI		3		L	
					BIBLIAI ALAK DIAGO- NÁLIS		HIVATAL, NÉMETÜL BETŰ, KIEJTVE			
					AMERÍ- CIUM		NYÁJAT HAJTJA		ÉSZAKI FÉRFINÉV	
					RÁESŐ RÉSZI		KOPASZ		TOVA	
					MOSÓPOR MÁRKA				KÉSZI- TETTE: SZETEI ZS. M.	
					ADÁS		JÓRA TANÍT			
					AZ EGYIK BORÍTÓ		FIGYELÉS			
					TAGAD					
					APRÓ					
					TAMARA, BECÉZVE		SUGÁR		VITAT- HATÓ	
					KIS CSOMÓ		... -FI			
					VALAMI RAJTA- KAPJA		GRAMM		TÉLI SPORT ŰZÉSE LÁBVÉGEKI	
					HOSSZÚ MORZSEJEL					
					KONYHAI ESZKÖZ				PCX	
					VOLT					
					MŰVÉSZI TESTKÉP		T		SZINTÉN NE	









# Movie World

## DECEMBERI MOZIELŐZETES

## Newlocal



**Keresd a nőt! (There's Something About Mary)**  
**Főszereplők:** Cameron Diaz, Ben Stiller, Matt Dillon  
**Rendezte:** Peter & Bobby Farrelly

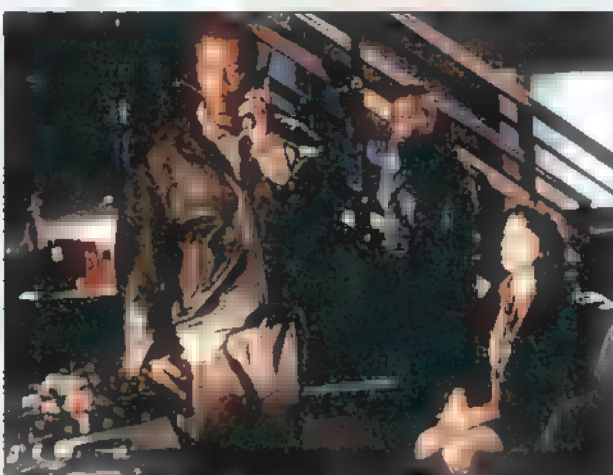
Az évtized legviccesebb moziját varázsolja elénk a Farrelly tervpár, akiknek nevéhez a Dumb és Dumber, illetve ■ Tökös Tekés (King Pin) című filmek is fűződnek. Az alakítás szuper, a poérok rekeszizom-hasogatók és enyhén obszcének. A történet pedig önmagában is nevetséges: Mary (Cameron Diaz) minden férfiember szívét megdobogtatja. Ted, aki egy kis szerencsétlen, visszahúzódo, fogszabályzós fiú volt, de persze beleszeretett a legszebb lányba a suliban, most 15 év után megpróbálja megtalálni azóta is egyetlen szerelmét. Felbérel egy FBI ügynököt (fura ember, meg kell hagyni), hogy találja meg Maryt. Az ügynök rákad, és egyből beleszeret az anyagi teremtésbe. Visszatérve ■ kereső körütről, azt hazudja Tednek, hogy a lány megöregedett, megbénult, megcsúnyult és vagy 10 gyereke van. Ted azonban mégis ott találja magát Mary mellett, ahogy egyik vicces jelenetből a másikba jutunk. Aki tényleg-tényleg jót akar szórakozni, annak ez ■ film kötelező, Cameron Diaz rajongók és enyhén szemérmetlen poérok rajongói előnyben.



**Az utolsó dobás (Snake Eyes)**  
**Főszereplők:** Nicholas Cage, Gary Sinise  
**Rendezte:** Brian de Palma

Atlantic City egyik kaszinójában nagyon fontos bokszmeccset játszanak. A szurkolók őrjöngnek, ■ bokszolók ütlegelik egymást. A csata közepén azonban megölnek

valakit ■ közönség soraiban – történetesen ■ védelmi minisztérium egyik tagját. A stadiont lezárják – ■ 14000 ember között ott lapul a merész gyilkos is. Annak a zsarunak ■ feladata lesz megtalálni őt, aki jelen volt a meccsen. A központi szerepet egy rövidlátó nő, Julia Costello kapja, aki valamilyen furcsa indokból vezérelve megpróbál meglepni a stadionból, persze nem az ajtón át...



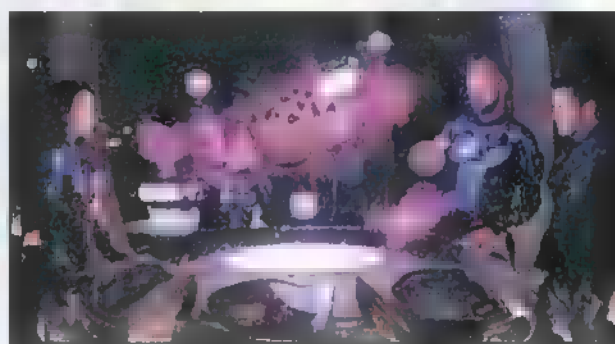
**Nincs Alku (The Negotiator)**  
**Főszereplők:** Samuel L. Jackson, Kevin Spacey  
**Rendezte:** F. Gary Gray

Nálunk még nincs olyan foglalkozás, hogy rendőrségi alkusz, de Amerikában Danny (Samuel L. Jackson) és Chris (Kevin Spacey) két nagyemő ebben ■ szakmában. Danny bajba kerül, korrupcióval és gyilkossággal vádolják. Kétséges kimenetelű vállalkozásba kezd ártatlanságának bebizonyítására. Egy kormányirodában túsokat ejt, hogy időt nyerjen és tisztázhassa magát. Ehhez nem kell mást tennie, mint megértetni ■ fiúkkal egy szinttel lejjebb, hogy teljesen örült, ■ túsokkal pedig, hogy ártatlan. Ez irtózatosszerű erőfeszítésekkel hibátlanul sikerül is neki – nem mindennapi alakítása élvezetes filmet ígér.



**Z, a hangya (AntZ)**  
**Szinkronhangok:** Woody Allen, Sharon Stone, Sylvester Stallone, Gene Hackman, Dan Aykroyd, Christopher Walken  
**Rendezte:** Eric Darnell, Tim Johnson  
 Neve is utolsó ■ sorban – „Zé” szerepe jelentéktelen a totalitárius hangyátársadalomban. Egyszerű munkás, aki

halat aprít, ha azt rendelik, zórakozásként táncolni jár. Egy nap ■ hangyakirálynő lánya belopózik a táncparkettre, és hogy-hogy nem, Zét szúrja ki magának. Innentől a kis hangya élete megváltozik, mindent megtesz, hogy láthassa nagy szerelmét. Ráveszi legjobb barátját, Weavert, aki harcos, hogy cseréljenek egy napra – amíg ■ hadiszemle tart, újra láthatja a hercegnőt. Ahogy az egy ilyen történettől elvárható, éppen csata kezdődik, és Zét is kiterelik ■ harctérre, ahol megbújva elkerüli a halált, és egyedüli életben maradtként, hősként tér haza. Az élet azonban kegyetlen: ■ hercegnőt a hadvezér akarja magának, miközben egy gonosz tervet sző a hangyátársadalom „megreformálására”. Zé marad az egyetlen, aki szembeszáll vele, elrabolja a hercegnőt, hogy együtt megtalálják a Paradicsomot. A fantasztikusan emberi és szinkronhangjaira hasonlító hangyák, a csodálatos számítógépes grafikák a Dreamworks újabb átütő sikerét vetítik elő. Ezt látni kell!

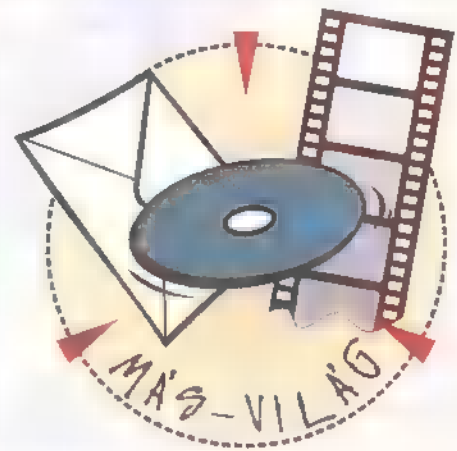


**Lost In Space**  
**Főszereplők:** Gary Oldman, William Hurt, Matt LeBlanc, Mimi Rogers  
**Rendezte:** Stephen Hawkins

Egy 1965-ben készült TV sorozat adta az ötletet az űr-Robinsonos filmhez. John Robinson professzorral (William Hurt) esik a választás, mikor megfelelő embert keresnek a Jupiter 2 felderítő űrhajóra. Célja, hogy a lassan haldokló Föld helyett új élőhelyet keressen a társadalom számára. Az egyik ilyen bolygó az Alpha Prime, ahova könnyen el lehet jutni egy új csillagkapu segítségével, de előbb telepíteni kell egy kaput ■ célállomásra. Robinsonék elindulnak az amúgy 10 évig tartó útra, mélyfagyasztott álomban, de egy szabotőr megakadályozza útjukat. Mivel majdnem ■ Napba zuhannak, kénytelenek bekapcsolni ■ hiperhajtóművet célkapu nélkül, és így eljutnak valahova, ami még mindig jobb, mint ■ tűzhalál. A megérkezésük ott találják egy másik, ismerős hajót, tele szilikon-alapú pókokkal és egy aranyos kis majomszerű lényel. Minden idők legnagyobb költségvetésű sci-fi szuperprodukciója megéri a pénzt és azt a 2 óra 10 percet. **FX**



# DVD filmek



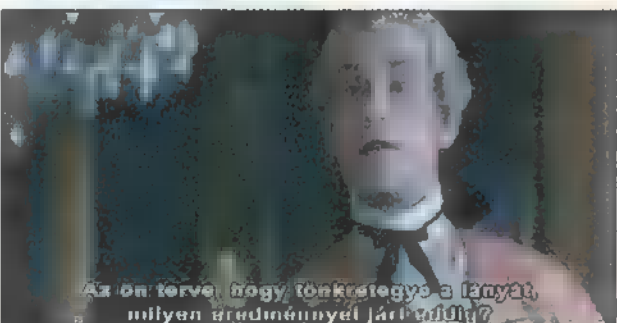
## DVD-N MEGJELENT FILMEK

Mivel egyre olcsóbbak a DVD lejátszók, dekóderek és filmek egyaránt, felújítjuk Video CD rovatukat – csak éppen egy szinttel feljebb lépünk, s jöhetnek a DVD filmek. Forgalmazásunk, kiadásuk és magyarításuk még eléggé viszontagságos, de jó jelnek tűnik, hogy minden nagyobb filmforgalmazó felfigyelt az új formátumra, s egyre-másra jelennek meg a jobb filmek. A most bemutatott filmek mindegyike angol nyelvű dolby hanggal, magyar felirattal került a boltokba, árauk 6990 Ft – a teszt példányokat az Automex Kft.-től kaptuk.



### Fejjel a falnak

Mit tehet egy önféjsége miatt napjait világvégi, lepusztult pályán oktatóként töltő golfjátékos, ha megjelenik álmai asszonya? A legjobb, ha elfelejti az egészet: de Roy „Tin Cup” MacAvoy-t (Kevin Costner) nem efféle puhafából faragták. Benevez a nyílt nemzeti bajnokságra, hogy régi riválisát ott alázza a zöld gyepbe, sőt ehhez a barátnő segítségét kéri. A limonádéval higított komédia a felszín alatt egy kicsit szól a barátságról és jellemességről is, de könnyed és néha igen látványos körítéssel, szórakoztatva. A film azonban a golfról is szól, szebbnél szebb pályák, valódi profi játékosok is megjelennek, és néha követhetetlen szakzsargonba fulladnak a dialógusok.



### Veszedelemes viszonyok

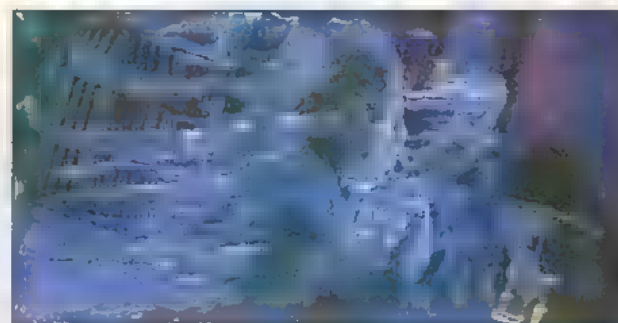
Az 1700-as évek vége, Franciaország. Pompa és unalom. Az unatkozó nemesség hölgyei és urai véget nem érő szerelmi háborúba és intrikákba bonyolódnak. Titkolva, vagy szinte kérkedve hódítanak és hódolnak. A szerelem azonban nem csak egy üres frázis, még a leg hírhedtebb hódítókat is hatalmába kerítheti, és ettől a könnyed viszonyok is halálossá válhatnak. A romantikus, kosztümös dráma szenvedélyes története, a gyö-

nyörű paloták és kertek, valamint a remek színészi játék (Glenn Close, John Malkovich, Michelle Pfeifer, Keanu Reeves) számos díjat szerzett a filmnek, köztük három Oscart díjat is.



### Az eastwicki boszorkányok

Három asszony a magányos nők cseppet sem könnyű életét éli egy kis vidéki városkában. A szobrász (Cher), az újságíró (Michelle Pfeiffer) és a zenész (Susan Sarandon) minden szerda este összejön egy kis csendes bulira. Egy alkalommal hármuk vágyaiból megalakítják az ideális férfit, aki nem szép, de megnyerő, figyelmes és intelligens, jó és tüzes szerető – meg is jelenik egy titokzatos milliomos személyében (Jack Nicholson). A hol komédiába, hol thrillerbe hajló film remek szórakozást kínál, bár egyes jelenetei valóban érdemesek a szülői kód alkalmazására.

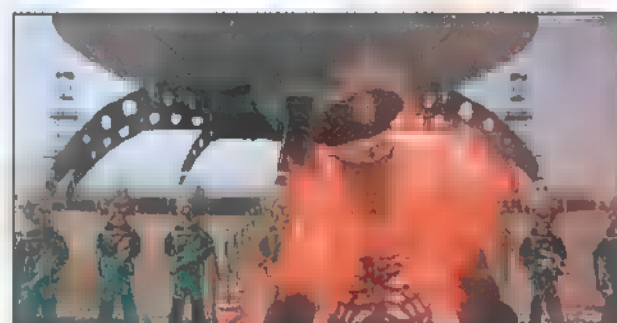
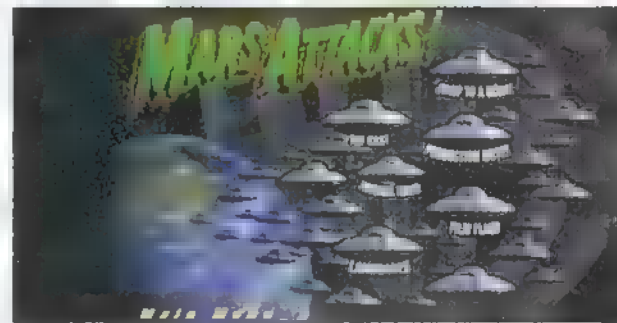


### Batman és Robin

Batman (George Clooney) már nem magányos hős, Robinnal (Chris O'Donnell) élék a hősök koránt sem

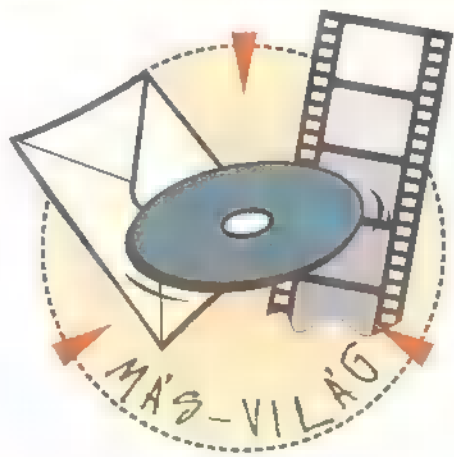
## Schuerue

veszélytelen napjait Gotham Cityben. A várost, sőt az egész emberiséget ismét két, a zseniket az örültektől elválasztó mezsgyén és „laborbaleset” következtében némi mutáción átesett tudós fenyegeti. A hűvös humorú Mr. Freeze (Arnold Schwarzenegger) csak a kutatásai folytatásához szükséges támogatást akarja kizsarolni a városból. Batman ebben az epizódban sem tagadja meg képregény származását (amelyről egyébként plusz információk lelhetők a DVD menüjében), a történekek néha igencsak összeütközésbe kerülnek fizikai törvényekkel. A megvalósításra azonban nem lehet panasz, igazi hollywoodi mestermunka.



### Támad a Mars

Tim Burton sci-fit készített az ötvenes évek B kategóriás mozijainak stílusában: a recept igen egyszerű. Végy egy forgatókönyvet, amelyben a magas technikai szinten álló idegenek lerohanják a földet, az emberiségnek pedig a végső vereség előtti pillanatban sikerül fordítani és győzelmet aratni. Semmiképpen ne hagyd ki a szerelmi szálát, még akkor sem, ha abszolút nem illik oda. Próbáld meg nagy nevet megszerezni színésznek és alkalmazd a leglátványosabb trükköket, díszleteket. A receptet tökéletesen betartották, a második vonalbeli filmek kis költségvetésével szemben azonban bőven volt keret a trükkök és díszletek minőségi megvalósítására. A színészekre sem lehet panasz, ilyen sztárfelvonulás (Jack Nicholson, Glenn Close, Pierce Brosnan, Martin Short, Sarah Jessica Parker, Michael J. Fox és Tom Jones) igen ritkán adódik, még epizódszerepekben is olyan nevek láthatók, mind Danny DeVito. Vagyis mindent túlzásba vettek, és ennek hatására egy fergeteges paródia, az ötvenes évek szatírája kerekedett. **Pr-X**



# Aréna

## LEVÉLBOMBA

## Newlocal

A játék (meg a Levrov) indul. Több pályán (levelen) kell végig verekedni magunk. Ügyesnek kell lenni, ha nem akarunk korán meghalni. Itt egy kis leírás következik szintenként (level-enként... heheheh). Egyébként végre véget ért a nagy csata a szoftver jogi kérdésekről. Mindenki okosabb lett, és többé nem retteg éjszaka. Nekem egy levél is elég lett volna, illetve az én meglátásomhoz legközelebb a következő levél trafált (végre megmondom a frankót én is ☺).

„Helló Newlocal!

#Level 1

Nem is tudom, hol kezdjem!? A kalózkodás Magyarországon mindig volt, van, lesz. (Hozzá kell tennem, hogy nem csak Magyarországon.) Mindig lesznek olyanok, akiknek nem lesz pénzük eredeti software-t vásárolni. Ezért a városban keresnek egy embert, aki tud CD-t írni, kapnak az alkalmon és leírják ■ 10000 forintos lemezt potom pénzért. A rendőrség úgyse tud tenni ellene semmit! Az iskolába járó gyerekeknek biztos nincs annyi pénze, hogy jogtisztá progit vegyen, így tehát leírattja. Nincsenek olyan helyzetben az emberek, hogy új játékot tudjanak venni gyermekük számára (esetleg Karácsonyra, ha kicsit meg-erőltetik magukat). Ennyit szerettem volna írni. Kösz, hogy elolvastad végig.

S. Szilárd”

Szóval én legközelebb akkor kezdeném újra a témát, amikor a magyar családok átlagkeresete eléri az olasz vagy német átlagkeresetet. Remélem ez a levél nem lesz alapja ■ kedves szoftver ellenőröknek, és nem mennek ki minden kisiskolához ellenőrizni, mert az nem fair. Magyarországon igen is lehet érezni, hogy a számítástechnikára igény van, de csak limitált ■ pénzmennyiség. Németeknél az ember bemegy a boltba, és az itthoni komplett számítógép árak többszöröséért vásárolja meg ugyanazt a konfigurációt, és még így is olcsónak tartja. Sajnos nálunk az emberek rohanganak boltról boltra, hogy az egér itt olcsóbb, ■ 14”-es (látható képméret 13.4”) „Primitiv Plus Digital” monitor meg ott. (Azután találja ki az ember, hova vigye vissza ■ garancia idő alatt tönkrement alkatrészét...) Arról nem is beszélve, hogy az említett monitor tönkreteszi a szemet, míg ■ német példa esetén a 17” (látható képméret 16.1”) Sony / Mag / ViewSonic monitorok teljesítik a TCO95 szabványt, a képesség kitűnő, élvezet előtte ülni. Tudom, tudom, jó lenne, de egyelőre ez még a távoli jövő, de akkor majd mindenki megveszi a játékot, operációs rendszert, 3D tervező programot, mert szép a doboza, minőségi leírás jár hozzá, benne vannak az animációk, nem csak a „kicsontozott” játék, és ha bármi baja van vele, akkor felhívhatja az ingyenes ügyfélszolgálatot, és az kedves szavakkal segít. Eh, de ébredjünk fel, és gondolkodjunk el, hogy ez rajtunk is múlik. Megfelelünk-e Európának vagy sem, és mara-

dunk-e ■ balkán ■ nyugatiak szemében. A balkánra egy tipikus példa következik:

„Hello Newlocal!

#Level2

Gondoltam írok neked egy e-mailt. Hogy miért neked? A válasz egyszerű. Te szoktál válaszolni a levelekre az arénában. Ezt ■ levelet persze nem oda számom. (Sebaj, azért betesszük – Newlocal) Magamról annyit, hogy imádok kosarazni, az FI-et, Punkzenét hallgatni... A PC-X-et imádom. Elsőt 95-ben vettem nyáron, ami egy dupla szám volt, és Van Damm bácsi rugdalózott rajta. A lap egyből megtetszett, és elő is fizettem egy évre. Amikor lejárt az előfizetés, ismét meghosszabbítottam egy évvel. Amikor az is lejárt, akkor újra meghosszabbítottam. Most szeptembertől már a negyedik évet kezdem előfizetőként. A bögre nagyon rulez. Érdekes volt figyelni, az évek folyamán ahogy a lap egyre jobb, és népszerűbb lett. Na azért lenne egy kis probléma. A mostani októberi szám ugyebár hatodikán jelent meg. Ekkor már megtalálható volt az újságosnál is. Most 9-e van és még mindig nem kaptam meg (Győrben lakom) (Na, ez ■ balkán hatása, pedig Győr már eléggé nyugat-magyarország... – Newlocal). Ezzel kapcsolatban az lenne a kérdésem, hogy mi ennek az oka (a balkáni állapotú posta – Newlocal). Az előfizetőnek elvileg a megjelenés utáni vagy azutáni napon már meg kéne

kapnia. Persze ezek szigorúan hangzanak, de ne vedd őket szigorúnak. Ígértétek a dupla CD-t is. Ezt mikorra tervezitek? Még egy javaslat: szerintem a decemberi számnak karácsonyi beütésűnek kéne lennie, valamint a CD-re feltehetnétek karácsonyi képeket, zenéket. Na most már mennem kell. Bocs az esetleges helyesírási hibákért, de a levelet 10 perc alatt kellett megírom. Ha valami a levélben szigorúnak tűnne, még egyszer leírom, hogy ne vedd annak.

Üdvözlő egy örök PC-X rajongó, K. Péter”

Először is hadd gratuláljak az igazi sikertörténethez, ahogy megláttad és megszeretted pártun... lapunkat, s végig élted velünk együtt sikereinket és bukdácsolásainkat. Ezért is tartom szívügyemnek, hogy válaszoljak egy ilyen kedves szavazón... előfizetőnknek. Az előfizetőnek valóban azonnal postázzuk ■ még meleg újságot, s hogy aztán az miként ér oda 3-4 nap alatt, azt ne kérdezd, lehet, hogy már sosem jön meg... DE! Ekkor lehet reklamálni! Ehhez szükség lesz néhány adatra, mint: postás bácsi neve, életkora, versenysúly, szexuális érdeklődési köre (pl.: Kisjószi, a kivénhedt, hájas, h\*m\*k\*s csataló), mert csakis és kizárólag ez alapján tudunk a postán utána nézni a dolognak ☺. Az igazság az, hogy az előfizetőnek három nappal az előtt postázzuk a csomagot, mielőtt a lap megjelenne az utcán. Volt már amúgy dupla CD, sőt amint látod, az előző szám óta van sarkalatos pontunk (illetve egyenesünk, illetve gerincünk), sok oldalunk, meg meg meg... lesz karácsonyi meglepetés is, karácsonyi tartalommal, még az is lehet, hogy rajta lesz a CD-nken a „Papp Rita” új nagylemezének .MP3 formátumú verziója tízszer – közkívánatra. CUCKÓ MACKÓ MUCKÓ

## A PC-X szeptemberi X-játékainak megfejtései és nyertesei:

X-AKTÁK (eddig 3 PC-X Akták jelent meg): Urbán Zoltán (Orosháza)

X-MUSIC – POLIGRAM (Nana = bűnöző): CD-t nyert Bartal István (Budapest), Berze István (Mátraterenye), Németi László (Budapest), kazit nyert Schneider Bertold (Gyula), Molnár Gergely (Debrecen), Kovács László (Budapest)

X-REJTÉNY (Max II – Concord, Sin – Elexis Sinclair, Team Apache – AH-64A Apache, Sentinel Returns – Te meg Sentinel, Metal Gear Solid – Solid Snake): Mizolo (?) Roland (Petőfibánya), Papp András (Tapolca), Bodnár Péter (Miskolc), Barna Lajos (Zsáka), Kovács Zsolt (Pécs), Kozma László (Hajdúdorog), Hadarics Norbert (Petőháza), Gyarmati Benjámin (Polgár), Nagy Zoltán (Budapest), Forgács Csaba (Csanádpalota).

A nyerteseknek levélben küldjük el az ajándékot. Gratulálunk!

broáf. Szóval lesz Karácsony, ez legalább egy biztos pont mindenki életében. De nézzük tovább a levelezést. Egy kreatív olvasónk talált be a levelesládába a következő gyönyörűséggel:

„: üdvözet NeWLocAl! #Level3  
itt lecsó beszél Kaposvárról ...vérvörös szemmel írom  
levelem (5 óra mire után :) úgy gondoltam ,hogy miu-  
tán már elég régen követem pórázon újságokat, írok  
neked. rendkívül tetszik kreativitásotok e megnyilvánu-  
lása (na fennkölt voltam?)...különb a 25 ös  
cdéteken hibás a winamp2.02...ez határozottan  
negatív...Zoltán fiam hozza csak ki az  
ellenőrzőjét...legközelebb beszélek a szüleiddel édes  
fiam.....a hardver rész a legjobb az egész újságban  
+(mi is a neve???)ja ok ArEnA is rulez.....elfogyott a  
cigim:((((...örülnek neki ha küldenél egy kis infót az  
alaplapomról (ABIT BX6 PII) csak kíváncsiság ha úgy  
érezed, hogy nem foglalkozol velem  
(huppp...huppp...huppp...) akkor ne is íj ..csúnya bá-  
csi :)))))) komolyra fordítva a dolgot szeretném ha  
több quaket találnák bennetek ...de ha nem akkor  
megveszem a \*\*\*\*-ot pedig az nem is ilyen  
jó...ba\* meg ilyen stratégiát mint a d.o.m.i.n.i.o.n fuji.  
most töröltem le ....a win98ról ne is beszéljünk mert  
csak 2 napig bírta nálam ....jó öreg win95...igaz hogy  
66% os tuning mellett halt meg a 98....más: küldök  
neked egy néni (és itt tényleg egy néni képe volt, igen  
attraktív, szexis, bögyös, lenge ruháskában – Newlocal)  
tetszeni fog (tetszett, de élőben jobb lenne, egyébként  
a képet kihagynám innen, mert csak 18 éven felüliek-  
nek való hivatalosan, ami tiszta butaság, mert a szép  
nőt 15 éves korban is szépnek találjuk, mi férfiak, és  
gondolom ■ női populáció egy része is – Newlocal)  
...remélem nem fogok a kukában kikötni..(nézd, jós  
nem vagyok, de ha nem tanulsz eleget, és sokat iRC-  
zel ■ számítógépen, akkor nagyobb az esélye a kukás  
karriernek – Newlocal) ..az újságban viszont kiköthet-  
nél..(O.K. kiköttek, gyere be a szerkesztőségbe, van itt  
a ház előtt egy jó kis pózna – Newlocal)...persze nem  
életcél az írott sajtóban való megjelenés....fáj a fejem  
(ne cigizz... – Newlocal)...tuning forever....ja megje-  
gyezsem::: nem tudom miért van mindenki oda az  
nfs3-ért nekem nem is annyira tetszik (hazudok mert  
egy rész tetszik amikor kergetnek a jardok)...itthagylak  
mert kezdődik a dexter's laboratory... végülis ::::  
quake forever!!! INCREASE SPEED TO 333 MHz!!  
na csa! Lecsó”

Szóval kisfiam, megint éjjel nappal az iRC előtt ülsz,  
és nem csinálsz semmit?! Ejnye-bejnye! A vérvörös  
szem, lefogadom, hogy attól van, hogy te is egy em-  
lített 14"-es monitor előtt vakultál. Látjátok, kedves  
olvasók: íme, én megmondtam. Huzamosabb munká-  
hoz legalább 85-90Hz képráfrissítést illik használni.  
Meg itt ez a cigizés dolog. Minek? Hibás a Winamp  
2.02? Előfordulhat, bár most nincs erőm megnézni,

de sose bánjad, mert itt a 2.03, ami sok-sok újdonsá-  
got tartalmaz. Nos nem is tudom, mit írok az alapla-  
podról. A jók közé számít. Rendelkezik minden olyan  
lehetőséggel, és képességgel, amit egy mai modern  
alaplapnak tudnia illik:

**CPU:** Pentium®II 350~450MHz processors car-  
tridge (66/100MHz clock), Celeron® 266~333MHz  
processor cartridge (66MHz clock)

**Chipset** (kérsz egy kis csipszet?): Intel440BX  
chipset (82443BX és 82371EB) Supports Ultra  
DMA/33 IDE protokoll, ACPI, AGP 66/133 MHz  
(Sideband)

**Memória** (DRAM): 4db. SDRAM modules, max  
512MB (8, 16, 32, 64, 128MB SDRAM-okkal), ECC.

**System BIOS:** CPU SOFT MENU™ II miatt nincs  
szükség jumperre a CPU paraméterek beállításához.  
Award Plug and Play BIOS, APM, DMI, és ACPI tá-  
mogatással, Anti-Virus funkció az AWARD BIOS-  
ban, 2000. év kompatibilis. A többit hagy ne mond-  
jam. Szóval jó. Az áráért meg kitűnő. Nem akarom  
összehasonlítani semmivel se, de tényleg jó. Vi-  
szont akármennyire jó az alaplapod, a processzor  
nem bírja a tuningot, ezért fagyogat a Windows 98  
(érdekes, hogy ■ 95 nem...). A nőcis képet köszö-  
nöm, de nem szeretnék lavinát indítani, és ■ félreér-  
tések elkerülése végett most kijelentem Nincs Szük-  
ségem Nőcis / Hapsis / Kutyás / Kecskés / Ésmégki-  
tudjamilyen képekre. Mielőtt pedig bárki megkérd-  
zi: nem azért nem kell, mert megvan az összes, ha-  
nem mert nem vagyok kíváncsi rá (élőben esetleg ☺).  
Nosza, akkor már csak azt kellene tisztázni, miért  
nem tetszik az NFS3. Szóval? Én szerintem pont  
azért, amiért nekem nem tetszik a Starcraft. Min-  
denkinek van saját stílusa, a játékban is. A tiéd nem  
az autós játékok, az enyém nem a stratégia. Hát  
ennyire egyszerű az élet. No de most már itt az ide-  
je ■ következő level-nek...

„Umm!

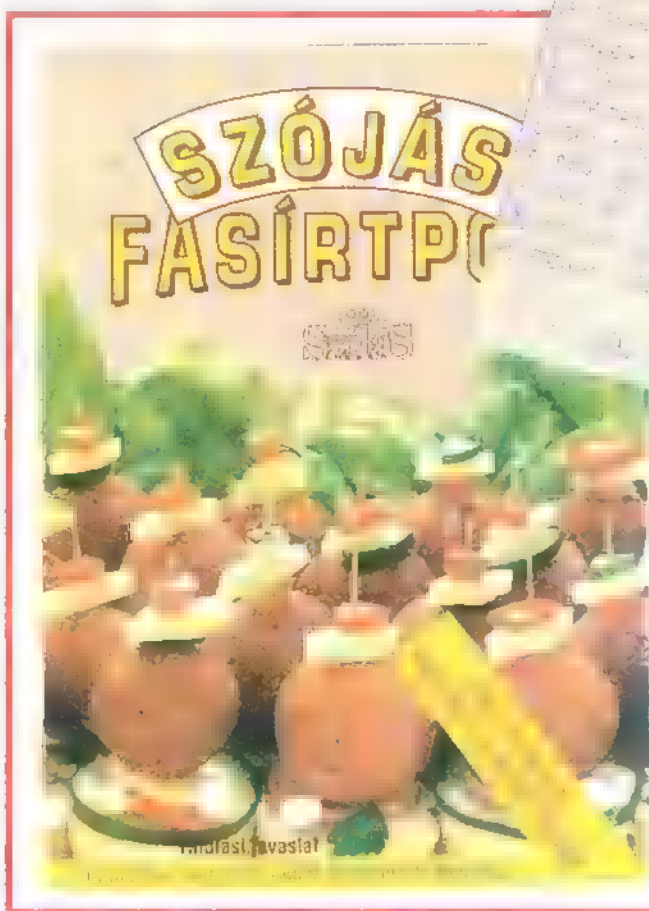
#Level 4

Asszem végre sikerülni fog eljuttatni hozzád egy le-  
velet-a pc-x site-on rosszul volt megadva, vagy csak  
az Outlook sz@r. Szóval, most bosszúból beszúrtam  
neked egy akkora hátteret, mint iszonyat, de remélem,  
hogy azért válaszolsz-és ez ráadásul a vírusosabbik  
fajta újság egyik korábbi cd-jéről való, a vírusról pedig  
annyit: O.K. lehet, hogy nálatok is becsúszhat, de ná-  
luk be is csúszott, ami nem mindegy, pl.: azt a cd-t  
azóta nem raktam be a drive-ba. Lenne itt egy kis épi-  
tő jellegű(?) kritika: én példának okáért nagyon boldog  
lennék akkor, hogyha tesztelnétek ■ Riva TNT-t, a  
Matrox G200-at, az S3 Savage-t, a Voodoo2 ellen  
– direkt írtam chipset-eket. Ezen kívül az amúgy is  
magnövekedett oldalszámon elférhetne egy bizonyos  
újdonság+teszt+ „tuning” rovat mondjuk 2-4 oldal  
terjedelemben, amin leírnátok mindent ami új, és tesz-  
telnétek mindent, amit lehet – tőlem aztán mehet 3-as  
betűtípussal is, de szerintem nem csak nekem lenne  
fontos. Na ennyi vagy, látod!

Ciao: Tomcsi”

Kicsit zavaros volt elsőre ■ leveled, de megértettem,  
mi mire vonatkozik. A vírusos dolgot hagyjuk, amúgy  
is nagy divat lett vírusokat küldözgetni: a Budweiser  
békás képernyővédőnek álcázva leselkedik ránk, az  
eredmény a merevlemez teljes pusztulása is lehet (ez  
komoly! Vigyázzon vele mindenki). Egyébként ha va-  
lakinek fel van telepítve egy vírusellenőrző a Win-  
dows95/98-ra, annak nem kell nagyon félnie. Én ■  
PC-X CD-n található vírusirtók közül nagyon meg va-  
gyok elégedve az egyik török fajtaival, Mekkafi-val. Ed-  
dig mindig időben szólt, hogy baj van. Hasonlókép-  
pen működik a többi is, azokat is lehet telepíteni,  
shareware, vagy mifene. Ezek után ■ vírusos program  
indításakor, vagy makrovírusos dokumentum nyitása-  
kor üvöltözni fog (melyik – hogyan), baj van, takarít-





## A hónap levele

Sokáig tanakodtunk, mit kezdjünk eme megfejtéssel. Nem tudtuk eldönteni, beküldője mérhetetlenül humoros, avagy elképesztően „spórolós” akart-e lenni. Mindegy, ha az volt ■ célja, hogy felhívja magára a figyelmet, hát sikerült. Azért ■ posta se semmi, hogy elfogadta levlapnak!

sa el a vírust vagy hagyja meg (na melyiket érdemes ■ kettő közül választani?). A videokártya dolog sajnos nem annyira egyszerű dolog. Folyamatosan próbálkozunk minél hamarabb beszerezni a teszt példányokat, csak hogy ez itt nem Európa, hanem annál kissé keletebb. Azaz ■ gyártók még csak lassan eszmélnek rá, hogy egy magyar játéklap tesztelése igenis sokat nyom a latban, és vásárlói – akik a 3D kártyákat is veszik – ez alapján is döntenek. De azért aggodalomra semmi ok, szerintem egész frissek vagyunk... Ami ■ tuningokat illeti, az vagyunk híve az efféle dolgok közlésének. Az ok marha egyszerű: mi is piszkáljuk ■ gépünket, de – legalábbis valamennyire – tisztában vagyunk az alapvető lehetőségekkel. Ha azonban leírjuk az ilyen tapasztalatainkat, ötleteinket, megeshet, hogy mindenki úgy gondolja majd, tutira működni fog, és semmi kárt nem okozhat vele. Arra viszont semmi szükségünk, hogy özönvíz-szerűen eláraszsanak az anyázó levelek, hogy ötletünkömből merítve Kovács 2 Béla kipukkasztotta a grafkártyáját, megsütötte a RAM-jait stb. Egyébként ami a hárompontos betűt illeti, ez most kilenc, nyolc, hét, hat, öt, négy, három, kettő, egy, nulla...

...„Drága” PC-X!

#Level 5

Már két éve veszem a lapot. Egyre jobb. Még semmi bajom nem volt de most bekövetkezett. Ahogy javul a lap úgy romlik a CD? A 25-ös CD szétrázta a gépet, audioként ismerte fel...stb. Széttörtem. Most visszaküldöm cseréire. Remélem az öszinteség még nem kizáró ok... Csak így tovább az újsággal, de a CD-vel neeee....!

K. Péter”

Ciki a dolog, de istenuccse, nem tehetünk róla. Havi 15-20 rossz CD szokott felbukkanni, a 20000-ből ez roppant kicsiny hibaszázalék: ■ gép is ember, ami a CD-t nyomja, megeshet, hogy kicsit KH-s lesz. Egyébként megértem ■ problémád, a cég, ahol a CD készül, zeneanyagokat is ír. Lehet, hogy éppen nemrég törted össze Bach-ot vagy Bethovent, esetleg ■ Brooklyn Bounce-t? Persze akárhogy is van, ha kívánod (márpedig nekem úgy tűnik), kicseréljük a CD-t. Teendő a szokásos, visszaküldöd, visszaküldjük – ■ jót.

„Biztos nem érdekel, de leírom a történetem. #Level 6 Gondoltam egyet, hogy beviszem a zenémet a PC-X-

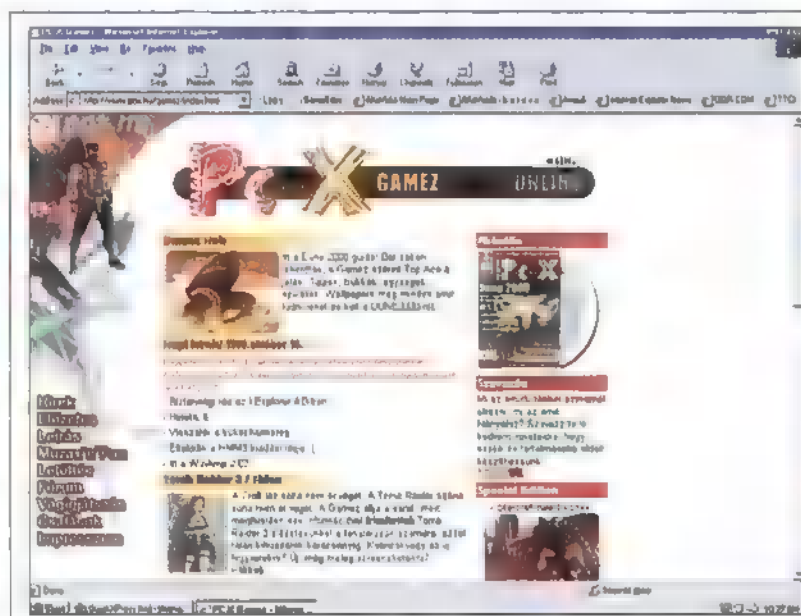
be. El is határoztam keményen, hogy kedden. Már voltam a PC-X-HQ-ban úgy 3-4 hónapja, és úgy bennem volt, hogy a ..... pályaudvartól a sínek irányában 200-300 méter. Csakhogy a pályaudvarra a Nyugati ugrott be. Szuper, mert pont arra megyek haza. Feljövök az aluljáróból, és valami nem stimmel. Mindegy, valamire arra kellett menni. Arra nem volt. Biztosan emlékeztem, hogy 300 méternél nem volt több. Elmentem minden irányba 300 métert. Nem volt sehol. Ráadásul volt ott valami Alkotmány utca, és Alkotás rémlett, úgyhogy gondoltam, jó helyen járok. Nem. Még arra emlékeztem, hogy sínek mellett kellett menni. Kerülgettem ■ Nyugatit. Fél óra bolyongás után feladtam. Itthon mondja aztán a bátyám, hogy az a Déli Pu-nál van. Csütörtökön aztán sikeresen befutottam.

A Club-ba mentem be, és ott adtam le a lemezt. Kérdezte a csávesz, hogy az Azonosítóm rajta van-e a lemezen. Gondoltam, hogy mindenféle adatomra gondol, mondtam, hogy igen. Namost ő tényleg a mindenféle adatomra gondolt, vagy nem olvastam elég figyelmesen a pcx-et, és valami extrém rendszer van?

F. Gábor”

Ügyes. Még jó, hogy nem barangoltál tovább ■ sínek mentén, a végén még Győrött kötöttél volna ki – ha el nem gázol a Bécsi gyors. Az azonosító nem tartalmaz semmilyen különleges dolgot, csak arra kell, hogy hírneved tutira öregbíthesd – ha meg a pályázatra hoztad a cuccot, akkor logikus, hogy valamiféle elérési útvonal kell, hátha nyersz, vagy efféle. Egyébként örülök, hogy csütörtökön nem mondtál csütörtököt. Ez igazi férfit rejt magában, elfelejthető az a kis botlás mellette.

Végül, de utoljára (uhhhh...) készüljétek a decemberi (vagy debreceni?) számrá, készüljétek a Karácsonyra, és gondolkozzatok, kit kell megajándékoznotok (na, kit? ☺), és hogy olcsó legyen az ajándék, kérjétek már jó előre (utalgatva) rengeteg olcsó gyári, dobozos játékot – vagy esetleg egy PC-X túléllőkészletet. Na, ■ nagy novemberi trécsnek vége. Legközelebb Decemberben (vagy Debrecenben?) találkozunk. **PC-X**



WWW.PCX.HU WWW.PCX.HU

WWW.PCX.HU WWW.PCX.HU

WWW.PCX.HU WWW.PCX.HU

WWW.PCX.HU WWW.PCX.HU

WWW.PCX.HU WWW.PCX.HU

# CorelWORLD 1998



## A KALIFORNIAI ÁLOM

Jó két éve az volt az egyik álmom, hogy egyszer eljutok a Corel-hívők évente megrendezett találkozójára, a CorelWORLD-re – csak a velejáró borsos költségek eléggé riasztóak voltak. Nem is tudom, mi járt a fejemben, amikor júliusban mégis beneveztem az I-US website nyereményjátékára, de el lehet képzelni az arcomat, amikor augusztus elején megtudtam: megnyertem a részvételi díjat!

San Diego Los Angeles-től délre található, Kalifornia dél-keleti részén, a Csendes óceán partján. Mégsem a 30 fok meleg, a szikrázó nap-sütés, az úton-útfélen növő eukaliptusz fák, a gyönyörű autók, a lenyűgöző toronyházak, a neonreklámok, az öbölben látható hatalmas hajók és a furcsa közlekedési lámpák tették emlékezetessé számomra ezt a hat napot. Hanem az emberek, akikkel találkoztam, és a hangulat, amely belengte az egész eseményt. Remélem, rajtam kívül másnak is mond valamit Rick Altman, Foster Coburn, Pete McCormick, Gary Priestler, David Huss, esetleg Ron Richey neve. Talán vagyunk néhányan, akik olvastuk cikkeiket a Corel Magazine-ban, ismerjük munkáikat – ha máshonnan nem, akkor az Artshowból vagy a Draw 8 dobozáról –, weboldalaikat és magyar fordításban is megjelent könyveiket. Legalábbis bízom benne. Abban viszont egészen biztos vagyok, hogy kevesen értik, mit éreztem odakint. Magyarországon, ha valaki számítógépes grafikával, DTP-vel kezd foglalkozni, nagyon hamar szembetalálja magát az itthon uralkodó Macintosh és Adobe uralommal. PC-n dolgozol? Te hülye vagy, az nem számítógép – mondják a „szakemberek”. Corel Drawt használsz? Az nem program – bezzeg az Adobe Illustrator vagy a Photoshop! Corel Ventura? Az egy vicc, bezzeg a Quark Xpress vagy a Pagemaker!

Ezt nekünk, akik az 1.2-es verzió óta használjuk a Corel Drawt, és tényleg tisztában vagyunk a képességeivel, ugyanakkor arra is van rálátásunk, hogy hol tart ehhez képest a konkurencia, elég nehéz tudomásul venni. És akkor kikerülök hat napra az óceán másik oldalára, ahol csupa olyan emberrel találkozom, akik minden komolyabb probléma nélkül, boldogan használják a Corel programjait – PC-n. Ha megkérdezed tőlük, hogy mi van a színhibákkal, a pontatlansággal, a rossz Postscript file-okkal, az elszállásokkal, akkor furcsán néznek rád, és nem értik, miről beszélsz. Ezek a dolgok mintha csak idehaza léteznének. A levilágítók nem hajtják el Macintosh platformra, és nem nézik idiotának őket. Még mielőtt valaki kétségbe vonná munkájuk hatékonyságát és minőségét, nem egy olyan kiadványt, könyvet, grafikát, rajtot, arcuattervet láttam odakint, amelyhez hasonlót is hosszasan keresgélhetnék idehaza. A kételkedők jöjjenek el, és nézzék meg, hogy néz ki egy hat napos, magánkezdeményezésben rendezett konferencia 300 oldalas, spirálfűzött kézikönyve és CD-je. Érdemes.


Az összeállított konferencia-programban pazar témák szerepeltek. Többször nagyon sajnáltam, hogy csak egy van belőlem, ugyanis szívesen beültem volna két vagy néha akár mindhárom egymással párhuzamosan folyó előadásra. Ízeli-

## TRF

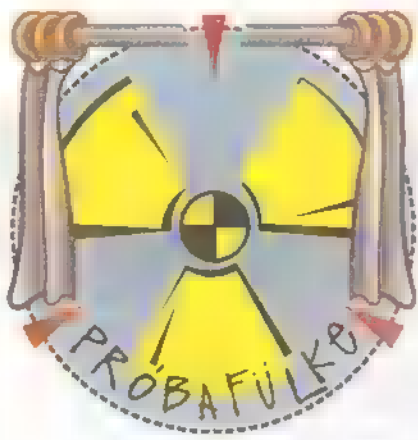


tőnek néhány érdekesebb cím a kínálatból: Minden, amit tudni akartál a szkennelésről; Montázsok készítése; Hogyan működik a szín-kalibráció; Clipart, ahogy neked tetszik; Szövegeffektusok; Kerüld a „rondát”; Az átlátszóság művészete; Logók: a kihívás; Szedd rendbe fontjaidat; Színrebotás profiknak; Képek a webre; Venturából az Internetre; Draw, Paint, Ventura: a csapat; Szövegkezelés; Cascading Style Sheets; Website-tervezők halálos bűnei. Óriási népszerűségnek örvendett „A Project” című ötrészes előadásorozat, amely egy fiktív cég életében előforduló grafikai, kiadványszerkesztői feladatokat mutatta be az arcuatterv létrehozásától (logó, névjegy, fejléces papír, boríték), a website felépítésén keresztül a színes prospektus elkészítéséig. Sőt, a „közös szerda” reggel maga Einstein látogatott meg minket, aki a gondolkodásról és a probléma-megoldásról tartott igen nagyhatású beszédet.

Talán többeket érdekelhet, hogy dolgoznak a Draw 9-en, amely valószínűleg április, május környékén kerül majd a boltokba. Jelen volt a program menedzsere, Joe Donnelly, aki szorgalmasan gyűjtötte a résztvevők ötleteit és kívánságait. A Venturával kapcsolatban elhangzott: egy független, DTP-s szaklap szerint 40000 dollár munkaórát kéne beleölni a Quark Xpress 4-be ahhoz, hogy ugyanazokkal a funkciókkal, szolgáltatásokkal felszereljük, amelyeket a Ventura 8-cal kézhez kapunk. Egy másik, elsősorban Mac-es programokat tesztelő szaklap egyenesen azt javasolta a Corelnek, felejtse el a Ventura nevet, ugyanis hiába nagyon jó a program, ha sokan a neve miatt nem veszik meg.

Egy életre szóló élménnyel lettem gazdagabb San Diegóban, és bár még nem tudom, hol rendezik meg a következő CorelWORLD-öt, elkezdtem spórolni. Jövőre is ott szeretnék lenni! 





# Névtelen 3Dfx kártyák

## MEGÉRI AZ OLCSÓBB?

Sam. Joe

A második generációs 3D-kártyák megjelenésével mélyrepülésbe kezdtek a „rég” 3Dfx Voodoo chipre épülő gyorsítók árai. Cikkünkben több ilyen kártyát hasonlítottunk össze, de nemcsak az alcímben szereplő kérdésre kerestük a választ, hanem alaposabban is körüljártuk a témát.

A teszt ötletét az adta, hogy többen szegeztettek nekünk a kérdést, hogy érdemes-e, megéri-e a piacon megjelent olcsó, esetenként teljesen ismeretlen, névtelen kártyákból vásárolni. Hatalmas vehemenciával láttunk neki a tesztnek, de amikor elkezdtük begyűjteni a teszthez a kártyákat, azt tapasztaltuk, hogy mindenhol ugyanazt az egy-két típust árulják, ezért duzzadt a tesztmezőny ilyen „hatalmasra”. Nos, mielőtt végképp elmélyednénk az összehasonlításban, soroljuk fel az érveket és az ellenérveket a 3Dfx Voodoo I chip oldalán, függetlenül attól, hogy az neves, vagy éppen névtelen gyártótól kikerült kártyán trónol.

Mindenképpen fontos tisztázni, hogy milyen hardware környezetbe szánjuk a zsupát. Példának okáért egy meglévő Pentium konfigurációt érdemes ilyen bővítménnyel felszerelni, főleg akkor, hogyha nem tervezük belátható időn belül új gép (Pentium II) vásárlását – ellenben egy vadonás új gépbe már nem javasoljuk a beszerzését. A cikk írásának pillanatában nettó húszezer forint körüli áron olyan AGP-s, névtelen VGA kártyákat lehet vásárolni, amelyek már egészen jó 3D-s képességekkel rendelkeznek, tehát ez utóbbi esetben feltétlenül megfelelőek arra, hogy kihúzzuk velük addig, amíg a komolyabb képességű, második generációs 3D-kártyák árai kicsit lejjebb mennek. Megfontolandó még az is, hogy ugyan per pillanat még nincs olyan játék, ami csakis és kizárólag második generációs gyorsítón futna, de a közeljövőben számíthatunk ilyenekre. Hogy a fejetejére állítsam az eszmeifuttatást, elképzelhető, hogy a Voodoo chipeket iszonyatos elterjedtségük amolyan „kvázi szabvánnyá” avatja, és valami hasonló történik velük, mint ami a hangkártyák körében a SoundBlaster 16-tal. Azaz sokkal komolyabb képességű társaik mellett még mindig a piacon vannak, s minden létező platform támogatja majd őket. Ha a DirectX6.0 Direct3D-je valóban általánosan használt és elfogadott

felülete lesz a jövőben megjelenő játékoknak, akkor aztán végképp hosszú élet jósolható még a Voodoo-nak. Persze ezen elmékedésben túlzottan sok még a „ha”, ezért fel is hagynék a találgatásokkal. Az bizonyos, hogy a nevénincs gyártók ringbe szállása és a második generációs kártyák árainak csökkenése egyaránt a Voodoo I árak esését vonja maga után.

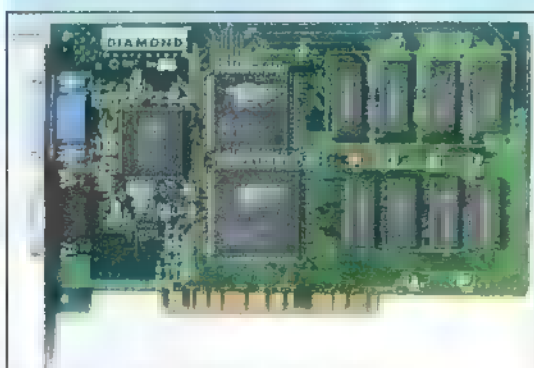
Mindezidáig nem volt tapasztalatunk no-name 3Dfx-ekkel, kizárólag Diamond Monster kártyáink vannak, melyekkel különösebb problémánk nem volt, ezért ezt a típust tekintettük a teszt etalonjának. A hardware környezet egy átlagosnak mondható Pentium I66 MMX gép volt, 40MB RAM-mal. Operációs rendszernek a Win98-at használtunk, a DirectX6.0 core változatával erősítve. Három játékot választottunk Benchmarknak; a jól ismert Quake II normál timedemót, a Forsaken, valamint a Viper Racing demóját. Az első kettőhöz nem hiszem, hogy magyarázni kellene a mértet; minden beállítást az alapértelmezésen hagytunk, egyedül a CD zenét kap-

## Melegedési problémák

A Voodoo I chip működés közben meglehetősen felmelegszik normál körülmények között is, a kártya gyártójától függetlenül. A nyári kánikulában okozott is ezzel némi kellemetlenséget; fagyogatott a gépem. Nem egyedi jelenségről van szó, az Interneten és ismeretségi körben többen panaszkodtak hasonló problémáról. Kézenfekvő megoldás, hogy barkácsoljunk valamilyen hűtést házilag. Sajnos a kártyák kialakítása nem könnyíti meg a dolgot, meglehetősen körülményes úgy hűtőbordát varázsolni a Voodoo-ra, hogy az, ha szükséges, eltávolítható legyen. Finoman szólva nem tetszett az a megoldás, amit hallottam, miszerint pillanatragasztóval vagy ragasztópisztollyal rögzítettek hűtőbordát a chipre. Az elsövel az a bajom, hogy a pillanatragasztó melegtürése ismeretlen, s egyáltalán, vajon megfelelő hőközvetítést biztosít-e a borda felé. A második megoldástól azért ódzkodnék, mert például abból a ragasztópisztolyból, amit szeretett rendszergazdáink használnak a kábelcsatornák rögzítésére a házban, 120 Celsius fok felett lép ki a trutyi, ami nem kifejezetten használ a chip tokozásának. Arról nem is beszélve, hogy mindkét megoldás garanciavesztést von maga után. Az Interneten találtam egy céget, akik különböző hűtőmegoldásokat kínálnak: a csomagolást és a postázási költséget is beleértve 21 dollárba kerül a móka – kb. 5.000.- Ft –, ami valószínűleg az ideérkezéskor még megfelelődik a vámmal. Nem biztos, hogy megéri a kártya árának egyharmada körüli összeget kifizetni csak egy hűtőért.

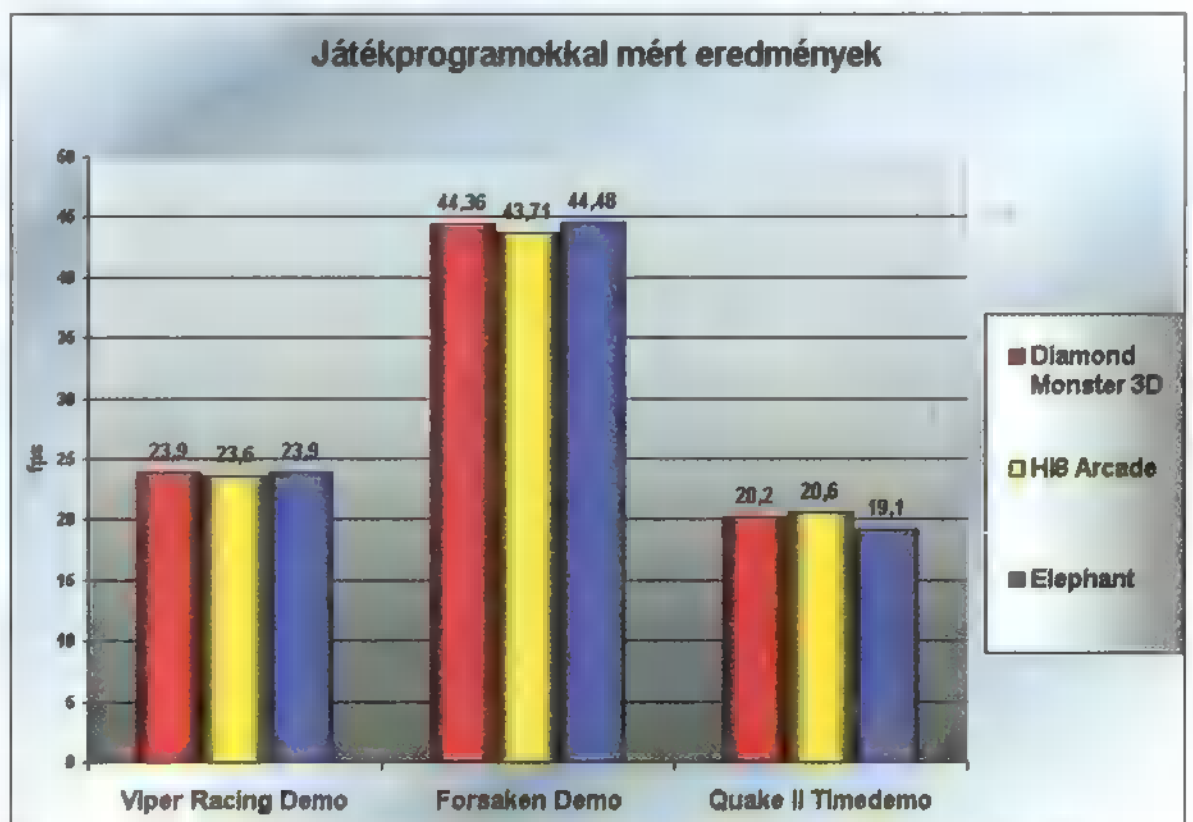
Az ECTS-en alkalmas volt megkérdezni a 3Dfx-nél az urakat a dologról – nincs hűtő megoldásuk, de javaslatuk szerint inkább próbálkozzunk a légáramlás javításával a gépházon belül. A legegyszerűbb megoldás, hogy egy CPU hűtő ventilátorát felszereljük valahol a gépben a kártya környékére. Ha valakinek jobb, bevált, megoldása van a problémára, akkor kíváncsian várjuk a jelentkezését, örömmel mutatnánk be a PC-X Magazin hasábjain!

## Diamond Monster 3D



Ára 17.500 Ft + ÁFA, a teszt példányt a Lord Computertől kaptuk (Tel.: 222-1270).

Játékprogramokkal mért eredmények



csoltuk ki a Quake II-nél. A Vipert azért választottuk, mert a nagyon egyszerűen kezelhető felülete segítségével bárki megismételheti ■ testünket otthon is, kéznél is van, hiszen itt csücsül a CD mellékleten. Ennél ■ programnál minden lehetséges grafikát befolyásoló beállítást a maximumra tettük. Az utolsó pillanatban beválasztottuk még a testbe a 3Dfx saját benchmark programját is, melynek számos üzemmódja közül azt használtuk, amelyik a legjobban megtornáztatja a kártyákat. Fontos tudni, hogy az eltérő sorfrissítési frekvenciák eltérő eredményeket produkálhatnak, így mindenhol azonos frissítést állítottunk be, nevezetesen 60Hz-et. Minden kártyánál tudatosan azt a drivert használtuk, amit a dobozban találtunk, csak akkor kerestünk másikat, ha a mellékelt meghajtóval valami problémánk akadt.

Summázásul el kell mondjam, hogy nem vártunk túl sokat a no-name kártyáktól, de meglepetésünkre nagyon derekasan szerepeltek, teljesítményük szinte azonos a Monsterével. Nem állítjuk, hogy minden névtelen 3Dfx kártya bizonyosan érdemes lehet a megvásárlásra, de ez a két típus elnyerte ■ tetszésünket.

### Diamond Monster 3D

Nem csupán itthon, de ■ világon mindenhol a legelterjedtebb Voodoo I alapú kártya. Sebessége és képminősége alapján egyértelműen az élvonalba tartozik. A kár-

tya első generációit viszonylag gyenge minőségű VGA átkötő kábellel szállították, mely negatívan befolyásolta ■ VGA kártya képminőségét, de ezt időközben kicserélték. (Minden Voodoo I alapú kártya úgy működik, hogy egy mellékelt kábel segítségével a VGA képe először hozzá érkezik meg egy külső hurkon, majd innen megy tovább ■ monitorhoz. Ha ■ kábel gyenge minőségű, akkor zavarok forrása lehet, leronthatja a képminőséget, mely különösen a nagyobb felbontásokban jelentkezik zavaróan.) A kártya mellé a Diamond Super CD-jét mellékelik, mely számos Diamond termék driver-gyűjteménye. Az installálás Win95 esetén automatikus, mi több, az újabb verziókon még Magyar nyelvű is lehet, de a Win98-at nem támogatja, hibaüzenettel leáll. Az Internetről letölthető egy olyan driver (www.diamondmm.com), ami együttműködik ■ Win98-cal, de ennek installálása nem automatikus, a Control Panel/System/Device Manager/Sound, Video, and Game controllers alatt kell megkeresnünk ■ 3Dfx kártyát, és kézzel lecserélni a meghajtóprogramot. A Win98 nya-

### Túlpörgetés

Éppúgy, mint a CPU-k esetében, a Voodoo chipeket is túl lehet pörgetni, azaz a névlegesnél magasabb órajel frekvencián működtetni. Ugyan láttam az Interneten a frekvencia átállítására szolgáló külön kis utility-ket, de még csak ennyi sem kell a dologhoz, hiszen DOS-os parancssorból megváltoztatható (tudatosan nem írom le a hogyan, pillanatok alatt megtalálni ■ módszert a neten, de mi nem óhajtunk tippeket adni a kártyád tönkretételéhez). Csupán az a kérdés, hogy érdemes-e feljebb tornáztatni a sebességet. Többször leírtuk már, hogy hogyan működnek a 3D-gyorsítók, miszerint a CPU kiszámolja a 3D-s geometriát, a 3D-s kártya pedig villámgyorsan lerendereli azt. Gyakran a CPU nem elég gyors ahhoz, hogy kiszolgálja ■ kártyát, tehát feleslegesnek tűnik, hogy túlhajszoljuk. Különösen elgondolkodtató az is, hogy a normál sebességén is nagyon meleg chip lényegesen nagyobb hőt termel túlhajtva, így spéci, aktív hűtés nélkül a szó szoros értelmében elfüstölhet.

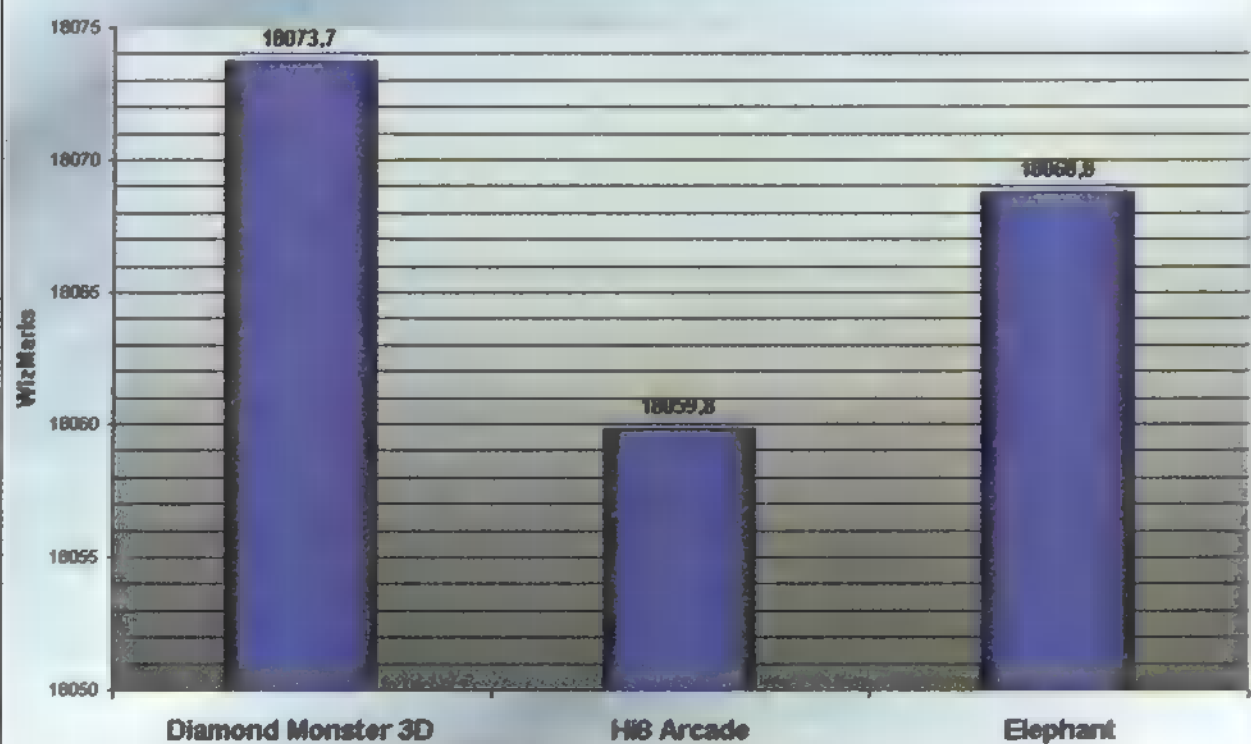
### Hi8 Arcade

Vérbeli névtelen kártya. A drivert itt is gyűjteményes CD-n mellékeltek, de ■ Win95 és Win98 esetében is csak kézzel, a Monsternél leírt módszerrel telepíthető. A CD-n megtalálható a DirectX-ből egy 5-ös és egy 6-os verzió is. A gyártó teljességében ismeretlen, ezért Internetes oldalát megtalálni – ha van egyáltalán – nem sikerült. Képe nem hagy kívánnivalót maga után, a Quake II-nél viszont egy árnyalatnyival sötétebb ■ képe, mint a Monsternak. Az átkötő kábel gyengébb minőségű, mint a Monsteré, de látható különbséget nem okozott a megszokott képminőséghez képest.

### Elephant

Azzal a felkiáltással kaptuk meg a kártyát, hogy „gyorsabb, mint a Monster”. Nos, ezt nem sikerült minden próba esetében produkálnia. A meghajtóprogramok szintén CD-n érkeznek, mi több, minden különösebb probléma nélkül telepédtek Win98 alá. Csak ■ Quake II esetében tűnt fel, hogy nem éppen ■ legfrissebbek, ugyanis elhasalt velük. Mivel a gyártót nem leltük az Interneten, ezért a legfrissebb OEM 3Dfx driverrel orvosoltuk a dolgot (ez az, ami a legtöbb PC-X CD-n is szerepel). A szolgáltatott kép minőségére nem lehet panasz, az átkötő kábel szemre ugyanolyan, mint a Hi8-é, csak a színük különbözik. Meglepetésünkre a mellékelt kézikönyv tartalmas, többek között felsorol néhány olyan helyet az Interneten, amit érdemes 3Dfx ügyekben meglátogatni. 

### WizMark 2.0



### Hi8 Arcade



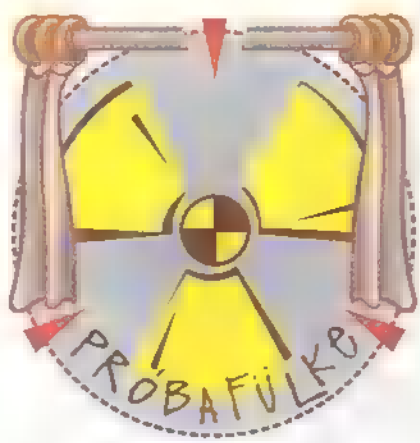
Ára 12,800 Ft + ÁFA, a teszt példányt a Lord Computer-től kaptuk.

fogni fog, hogy az a driver szerinte nem az, ami nekünk kell, de ne hagyjuk magunkat eltántorítani! A CD-n találunk még demókat, illetve egy Schorched Planet nevű játék demóját. A tesztelt kivétel az olcsóbbik, „zacskós” – létezik drágább, dobozos változat is, melyhez megkapjuk egy rakat játék teljes változatát is, de utóbbi időben ez eltűnt a piacról.

### Elephant



Ára 11,900 Ft + ÁFA, a teszt példányt a PC & Modell 2000 Kft-től kaptuk (Tel.: 352-8576).



# MOUSEPEN

TOLLEGÉR

Schuerue

Rendszeresen igyekszünk bemutatni olyan eszközöket, amelyek egy általános perifériacsaládba tartoznak ugyan, de valamiért igencsak kilógnak a sorból. A Logic3 most bemutatott egere is ilyen, hiszen sokkal inkább toll, mint egerentyű.

Több alkalommal mutattunk már be digitalizáló táblákat, amiknek az igen nagy felbontás mellett az is előnye, hogy toll segítségével lehet a számítógépet vezérelni. Egérrel kissé szögletesebbek az ember mozdulatai – a tollegér ötlete azért fogalmazódott meg, hogy az alapvető mutatóvezérlőt is ugyanúgy lehessen megragadni, mint egy golyóstollat. A Logic3 MousePen külsejét tekintve a vastagabb tollakkal megegyező méretű szár, aminek egyik vége egy szögletes bunkóban, a másik kábelben végződik. Belső felépítése és működése szempontjából kétgombos, opto-mechanikai egér. Úgy kell megragadni, mint azt az általános iskola első osztályában tanítják, ekkor ■ két gomb ■ mutatóujj alá kerül, jól elérhető helyre. Az alsó (a toll hegye felé eső) a jobb, míg a felső a bal gombnak felel meg. Használata azonban kissé eltér ■ hagyományos vagy a digitalizáló tollak használatától,

azokat ugyanis lehet akár erősen döntött szögben is használni. A tollegér azonban nem szereti a ferde használatot: tapasztalataim szerint minél jobban eltérünk ■ függőlegestől, annál inkább hajlamos a csúszásra, hibás érzékelésre. Néhány óras gyakorlás után már nem jelentkeztek ezek a problémák, de az aláírást ekkor sem sikerült reprodukálnom a tollegér és rajzprogram használatával.

Az egér működési elve igen egyszerű: akárcsak egy „hagyományos” mouse, itt is golyó adja meg az elmozdulási irányt. A tollegérbe azonban csak kis golyót lehet beépíteni, hiszen el kell férnie az aprócska fejrészben – a pontos vektorszámításhoz ez azonban túlságosan kicsi, így a fő irányoktól eltérő mozgás kicsit töredezett

lesz. Szintén a jóval kisebb mechanikának köszönhetően a szennyeződésre is érzékenyebb, mint ■ hagyományos egerek, ezért és a megcsúszások elkerülése miatt is erősen javallott a jó mousepad használata (ajánlom figyelmedbe a PC-X-es egérpádot). A MousePennel az Automex (Tel.: 461-5700) boltjában találkoztunk, az ára pedig 6990 Ft (áfával együtt). **PC-X**



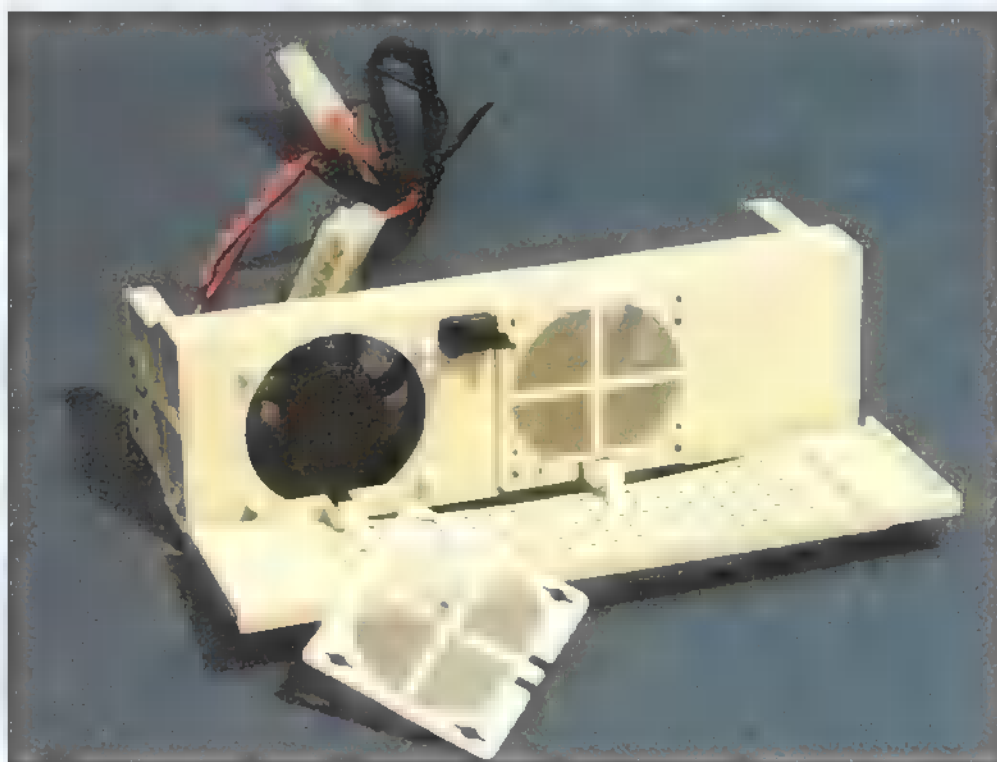
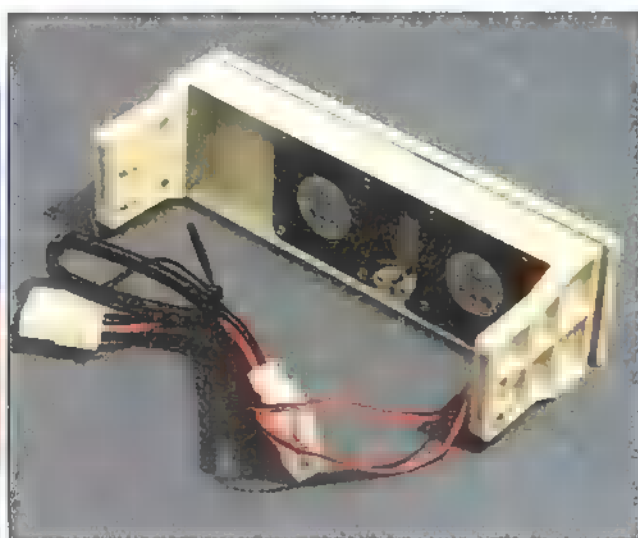
# Kiegészítő ventilátor

HA DÖG MELEG VAN ODABENN

Schuerue

Többen is érdeklődtek, hogy egy-egy alkatrész melege mikor veszélyes, és mit lehet ellene tenni – nálunk is problémák adódtak némely gép belső hőmérsékletével, azonban sikerült találni egy frappáns megoldást.

A most bemutatott ventilátort nem igazán arra a célra szánták, amire mi használjuk, de igen jól ellátja feladatát ebben a szerepkörben is.

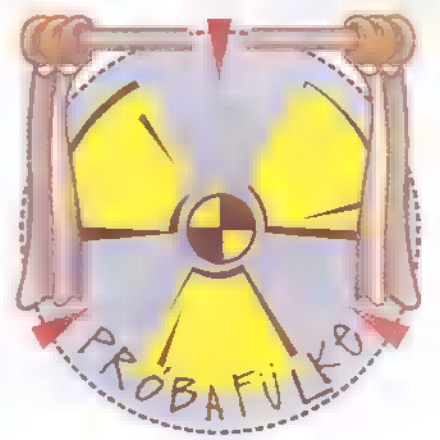


Eredetileg külső SCSI házakba szerelt merevlemezek kiegészítő hűtéséhez ajánlják (azok ugyanis erősen hajlamosak a melegedésre, ráadásul gyakori a folyamatos üzemben való használatuk, azaz még lehűlni sincs idejük). A ventilátorpárt a ház egyik szabad 5.25 hüvelykes nyílásába kell szerelni, így azok kintről befelé áramoltatják ■ hidegebb levegőt. A kivitel igen kultúrált, csak a feltétlenül szükséges helyet foglalja le a rögzítő sínből – az előlap lehajtásával növelhető a hatásfok, bár csökkenti az esztétikai értéket ■ „porszűrők” látványa. A tápellátást egy igen hosszú átmenőkábel segítségével oldották meg. Ha nagy a zsúfoltság a gépedben, több merevlemez is ípud odabenn, sokat járatos a 3Dfx kártyád, éjjelenként 3D-t számolsz, vagy netalán túipörgeted a procidat, érdemes beszerezned egy ilyen kiegészítőt. Az előlapi ventilátort az Axico (Tel.: 342-3255) forgalmazza, ára 3460 Ft + ÁFA. **PC-X**

szélességével oldották meg. Ha nagy a zsúfoltság a gépedben, több merevlemez is ípud odabenn, sokat járatos a 3Dfx kártyád, éjjelenként 3D-t számolsz, vagy netalán túipörgeted a procidat, érdemes beszerezned egy ilyen kiegészítőt. Az előlapi ventilátort az Axico (Tel.: 342-3255) forgalmazza, ára 3460 Ft + ÁFA. **PC-X**



# BTC Easykey



## HASZNOS HOLMIK II.

Sam. Joe

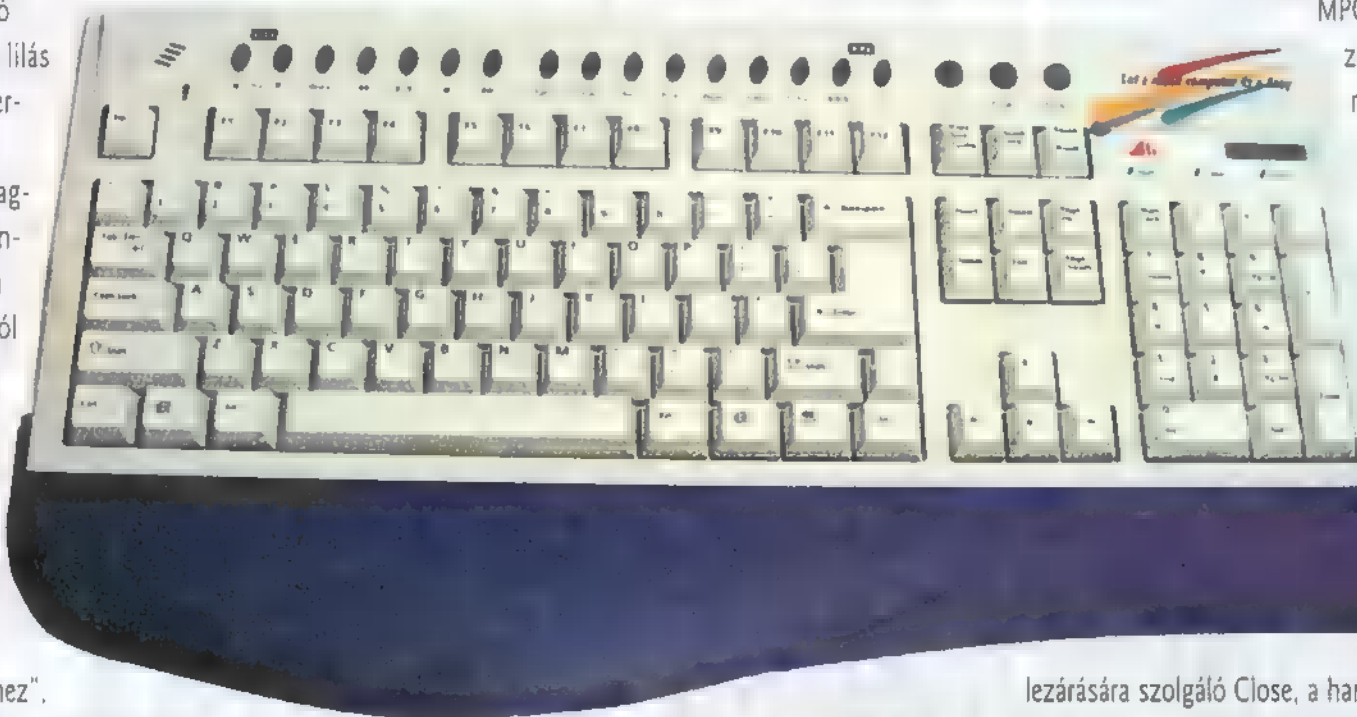
Az előző számunkban bemutattunk egy helyes kis műtyűrt, mely gyógyírként szolgálhat a „nincs aktív hangfalom, de egyszerűen szeretném állítani a hangerőt” problémára. Nos, találtunk egy hasonló – nagyobb – tudású, de lényegesen olcsóbb, és technikai megoldásait tekintve is elegánsabb eszközt.

Az Easykey zavarba ejtően sok mindent kínál egyszerre. „halmazatilag” nagyon jutányos áron. Alapvetően (ha jól számoltam) 105 gombos, Win95 kiosztású, angol billentyűzet, a végén PS/2 csatlakozóval. A cikk írásának pillanatában még nem létezik magyar kiosztás, viszont van normál dugójú kivitel. Kapunk hozzá egy távolságban és dőlésszögben is állítható csuklótámaszt, melynek lilás színe megosztotta a szerkesztőség ízlésvilágban alapvetően különböző tagjait. A régebbi BTC billentyűzetek – ellentétben a BTC CD-ROM-okkal –, jól szerepeltek nálunk, van belőlük kettő-három a PC-X szerkesztőségi gépeink, összeakadás nélkül tűrik a több billentyű egyszerre történő lenyomását is.

„Méltó régi nagy híréhez”.

úgyhogy nézzük az általa szolgáltatott pluszokat. Az „ESC” billentyű felett egy mikrofon van a borítás alá süllyesztve: ne várjunk stúdióminőségű csodát, de Internetes telefonáláshoz például tökéletesen megfelel. Tetszett, hogy a mikrofon vezetéke egy kábelkötégben fut a billentyűzet drótjaival, s csak a gépfelől végükön válnak ketté billentyűcsatira, illetve 3.5-es stereo jack-

dugóra, ezzel is csökkentve a takarító nőnemű háztartásbeliek rémálmát. ■ gép mögötti kábelmakarónit. A miktól jobbra kapott helyet a billentyűzet legfőbb attrakciója, ■ 19 db speciális funkcióbillentyű. A működésüket szolgáló software csak Win95/98 környezetben működik, úgyhogy az összes többi oprendszer használója számára itt válik érdektelenné az eszköz. hiszen



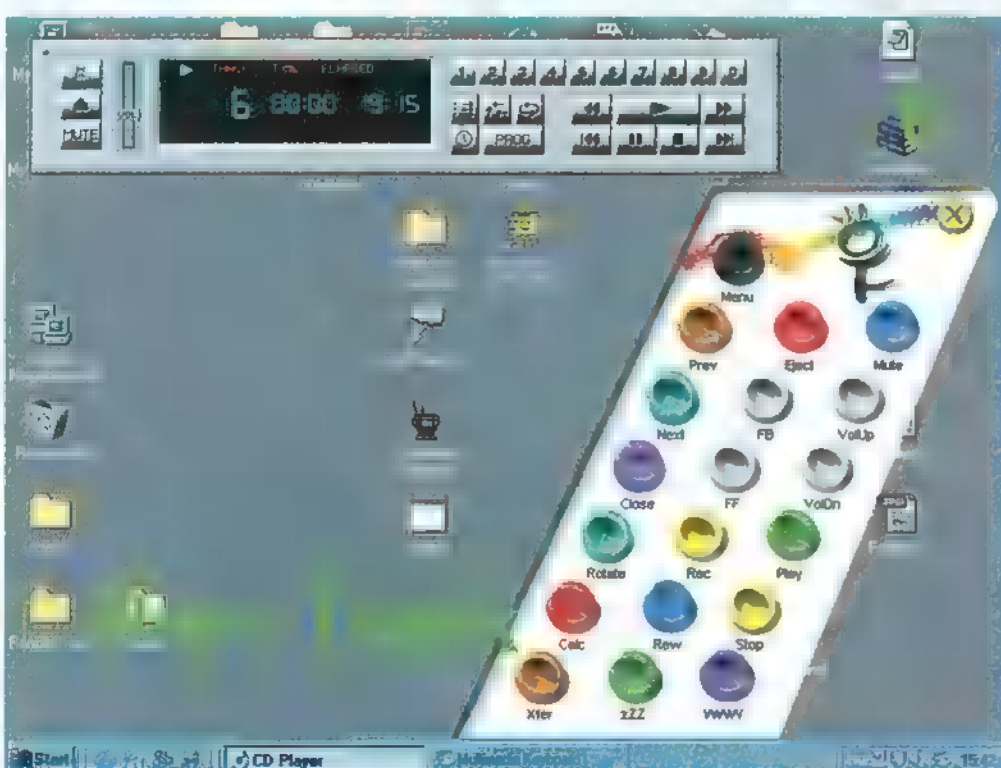
náluk ezek a gombok nem fognak működni. A program kultúraltan viselkedik, ■ stray-be fészkelni be magát. Ha valamilyen funkciót aktiválunk, akkor azt a képernyőn olyan stílusú felirat kíséri, mint amelyet egy tévékészülék OSD-jén láthatunk viszont; ez ■ szolgáltatás is nagyon tetszett. A spec gombok közül kettő kivételével mindegyik előre

meghatározott, nem megváltoztatható funkcióval bír, melyek közül vitán felül a leghasznosabb a hangerőszabályzás és a némítás. A többi gomb szolgáltatásai közül némelyiket kissé öncélúnak találtam, de az eszköz összehatását tekintve ez amolyan „na bumm, ez legyen ■ legnagyobb baj” érzés. Az öt következő gomb a CD hét funk-

cióját képes kezelni, miszerint lejátszás-pause, stop, CD tálcá nyitás-zárás, illetve előre és hátra gyorstekezés. Ez utóbbi kettő helyett talán hasznosabb volna az előre-hátra léptetés. A dolog szépséghibája annyi, hogy ezek a gombok csak ■ billentyűzettel együtt érkező audio-, illetve videó-lejátszó programmal működnek együtt, kellemetlen dilemma elé állítva azokat, akik fáradtságos munkával megtanították a CD lejátszójukat a lemezeik címére, vagy Internetről számcímeket letöltő lejátszót használnak. A VCD lejátszó rész gyengébbnek bizonyult akár a Xing, akár ■ Active Movie

MPC lejátszójánál, akadozással birkózott csak meg a VCD-vel, és mintha a színműveltség körül is lettek volna gondok (azért csendben megjegyzném, hogy ■ billentyűzet ötezer forint alatti ára mellett máris sokkal kevésbé fáj a dolog). A további gombok: az éppen aktuális program

lezárására szolgáló Close, a hangrögzítőt vezérlő felvétel és visszacsévézés, a billentyűzet vezérlőprogramját előcsaló Menu, melyet ha „duplaklikkelünk”, akkor annak Helpjét hívja elő. Valószínű, hogy többféle kivitel létezik az Easykey-ből, mert a Help olyan billentyűkről is beszél, amelyek nincsenek rajta az én szerkesztőmön. Találunk még egy Calc gombot, mely a számológépet indítja el, az X-fer jelzésű pedig ■ számológéppel kiszámolt eredményt adja át más alkalmazásoknak – ■ WWW billentyű a webböngészőt hívja elő. Az utolsó előtti fixfunkciójú billentyű lenyomása egyenértékű az Alt+Tab nyomogatásával, míg az utolsó ilyen gomb, a gözölgő kávéscsészével díszített pedig ■ screensavert aktiválja. A maradék két funkcióbillentyű programozható, akár olyan egyszerű funkciót is megfeleltethetünk nekik, mint a fentebb hiányolt CD track ugrás, de megtehetjük, hogy leggyakrabban használt alkalmazásainkat indítatjuk el velük. Nem ejtettünk még szót arról, hogy az Easykey billentyű funkciói nem igényelnek speciális hardware kialakítást, tehát pusztán a billentyűzet-csatlakozón keresztül kommunikál a géppel, nem kell neki pl. egy soros port, mint az előző számban tárgyalt QuickSound esetében. A billentyűzet ára 4750 Ft (bruttó!), további info: Tamex Kft. (Tel.: 251-1160). ■ PC-X



**JÖN!!! JÖN!!! JÖN!!!**

**HITS FROM CLUB E-PLAY  
MIXED BY STERBINSZKY  
THE 1ST**

**MEGJELENIK OKTÓBER VÉGÉN CD-N ÉS KAZETTÁN  
INFO-LINE: 06-209-280-960**



**PolyGram**



**Ha valaki  
éjjel-nappal  
az Interneten lóg,  
nem mindegy,  
milyen a vonal!**

**DataNet**  
szolgáltató

1023 Budapest, Zsigmond tér 10. ☎ info@datanet.hu  
Tel: 345-8888 ☎ Fax: 345-8899 ☎ www.datanet.hu

III

# INTERAKTÍV ÁLLATVILÁG

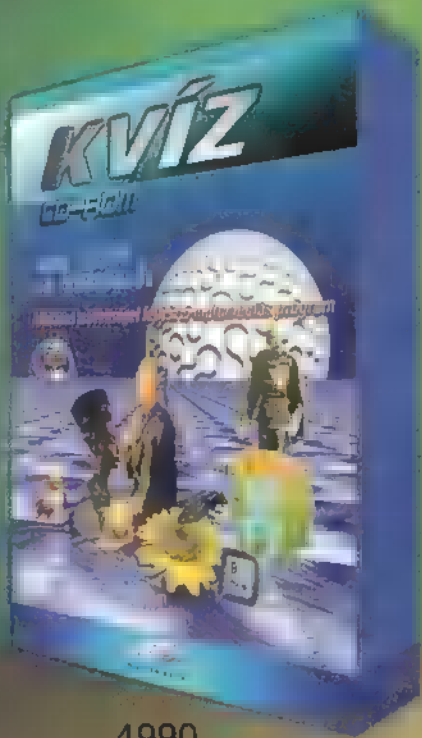
A program több mint 200 állat ról szól leírásokkal, képekkel, hangokkal. A nagy interaktív képek között lehet mozogni, a képeket nagyítgatni, a hangokat elhallgatni, a képeket elmozdítani, a képeket elmozdítani, a képeket elmozdítani. Képek között lehet mozogni, a képeket nagyítgatni, a hangokat elhallgatni, a képeket elmozdítani, a képeket elmozdítani.



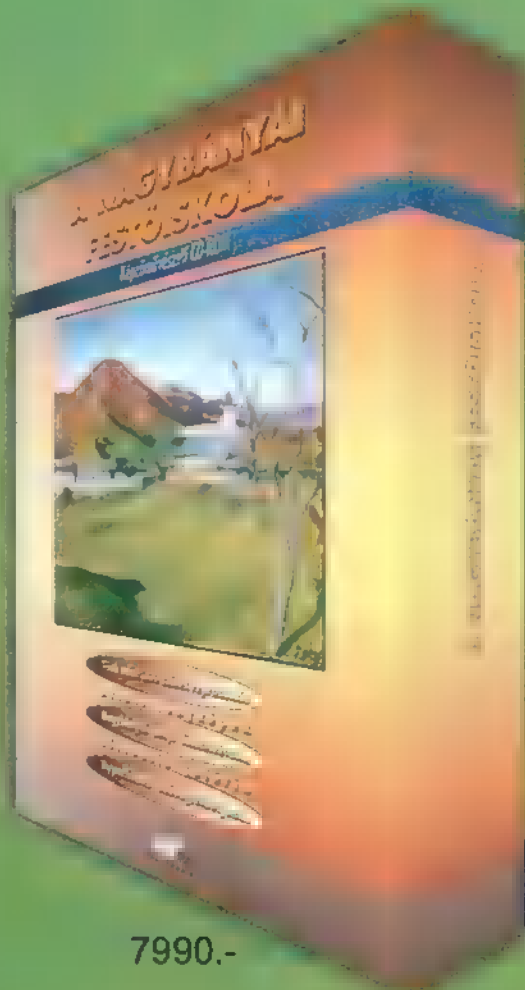
3990.-

## KVÍZ

5000 KÉRDÉS 10 TÉMA C.ROM



4990.-



7990.-

## A NAGYBÁNYAI FESTŐISKOLA

Magyarország 7. évfolyam



2990.-



7790.-



2990.-



5790.-



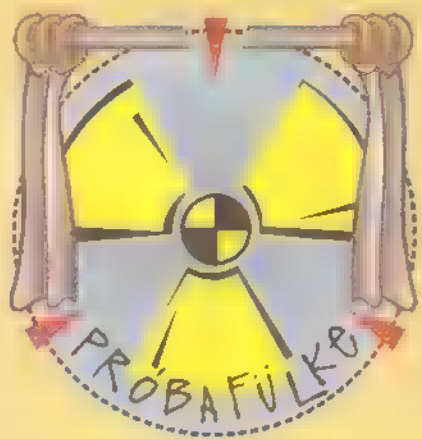
NETNET

NETNET MULTIMÉDIA ÉS INFORMÁCIÓKÖZVETEL  
2030 ÉRD, LIPTÓI U. 37  
TEL./FAX: 06-23-377 984  
E-MAIL: netnet@netnet.hu  
www.netnet.hu

Külföldön is megvásárolható!



AZ ÁRÁK AZ ÁRÁK TARTALMAZZÁK



# Találmányok és feltalálók

## VILLANYKÖRTE ÉS ATOMERŐMŰ

Schrueue

Attól a pillanattól fogva, hogy az első szakócsát megmarkolta az őseMBER, az emberiség történelme a tárgyak, eszközök történelmévé is vált. Ebben a több évezredben hol egy ember, hol egy névtelen csoport játszotta a főszerepet – ötletes találmányairól szól ez a CD.


**A** Cyberstone ennek az igen gazdag történelemnek egy szeletét nyújtja át, hiszen teljes képet adni lehetetlen feladat lenne. Szinte azoknak a találmányoknak is végtelen a száma, amelyek története pontosan dokumentált és alkotója ismert: éppen ezért a Találmányok és feltalálók CD-ROM egy válogatást tartalmaz a technika fejlődésének fordulópontjairól, eseményeiről. Az összeállítás mindennapi életünk körében használt találmányokból válogat, a főmenü is egy elképzelt nagyváros látképe, ahol az egyes témakörök jellegzetes helyek képében érhetőek el.

A hajózás, a repülés vagy a mindennapi kommunikáció és szórakozás tárgyai mind érdekes történettel rendelkeznek. Persze az olyan, sokak számára kissé misztikus dolgok története és működési elve is megismerhető, mint az atomerőmű. Igen, a berendezéseknek nemcsak történetét, feltalálójuk bibliográfiáját

ismerhetjük meg, hanem alapvető működési elveiket is bemutatja a program – sokszor film, animáció egészíti ki a szöveget és az állóképeket. A bemutatott találmányok egy részénél nem csak a nagy egészszel, hanem apróbb részleteivel is meg lehet ismerkedni, mivel az alapvető ismertető után a hirtelen röntgenrajzzá változó ábra kisebb elemei külön ismertetőt, magyarázatot kapcsolgat be.

Megvalósítása valódi multimédia, s nem csak színes háttér előtt álló szöveges menü válogatása.


A menüpontok és hátterek jó része renderelt, stílizált tárgy, ami megteremti az alaphangulatot. Jól kezelhető felülete és kidolgozott kapcsolódási rendszere ellenére egy kissé zavaró hiba, pontosabban hiány van a keretprogramban – néha nagyon hiányzott a tárgyak közötti visszaugrási szolgáló ikon, mert az egyes témán belül vissza tudunk ugyan jutni a kiindulási pontra, de ha kissé elköszálunk a kapcsolódó találmányok és személyiségek között, akkor igen körülményes visszakecmeregni oda, ahonnan az elején elindultunk. A program forgalmazója az Automex Kft.



**Igor Sikorsky**

Igor Sikorsky 1889-ben született Kijevben, Oroszországban. Edesapja a St. Vlagyimir egyetemen tanított pszichológiát. Már gyermekkorában is foglalkoztatta a repülés, 1906-ban egy németországi utazásán találkozott először Ferdinand von Zeppelin (1838-1917) léghajóról. A szentpétervári hajózási akadémia elvégzése után előbb Párizsban, majd újra Kijevben a műszaki egyetemen tanult. 20 évesen megtervezte és megépítette első **helikopterét**, ami sikertelen maradt. Ezt követően hagyományosabb területeket kutatott a **repülőgépek** tökéletesítéséhez. Több díjat és hivatalos elismerést kapott első légi járművéért, 1913-ban megépítette a világ első 4 motoros repülőjét, melyet az orosz hadsereg használt az I. Világháborúban. A Le Grand a néboru legjobb bombázógépevé vált. A bolszevismus elől 1917-ben a torontaiak kádrésekor Sikorsky Párizsba menekült. Így saját pénzéből új repülőgépet próbált építeni. Mivel a várakozott eredmények elmaradtak, 1919-ben Amerikába ment mérnöki tudásának nagyobb kihasználása

### Helikopter



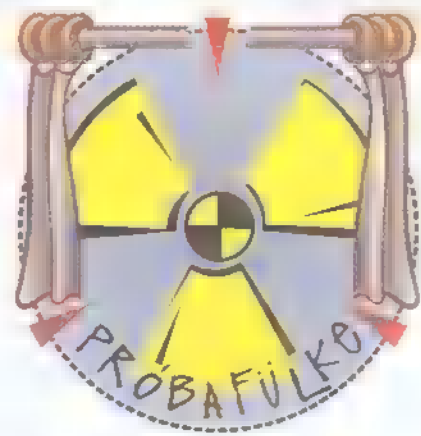
A vertical toolbar on the left side of the screen contains icons for a magnifying glass, a globe, a question mark, and a search icon.

### A Manhattan terv tudósai (1942-1951)



A vertical toolbar on the left side of the screen contains icons for a magnifying glass, a globe, a question mark, and a search icon.

# Mini Samplerek



## AKAI S-20

*Aki már hosszú ideje követi Dr. Tracker fejlődését, az biztosan észrevette, hogy egyre magasabb szintre lépünk a zene világában. Éppen ezért úgy döntöttem, hogy egy kicsit félretesszük a szintiket, és megnézzünk néhány samplert, természetesen az olcsóbbik kategóriából.*

**N**os, kezdjük egy alapvető kérdéssel: mi is az a sampler? Egy hangminta vételező berendezés, amelynek funkcióitól függően az ára akár a csillagos eget is elérheti. Akik használtak már trackereket, azok is hangmintákkal dolgoztak, tehát végül is egy szoftveres samplert használtak. Persze a trackereknél nem valami szép hangzás, de jól el lehet velük játszani, és ízelítőt is kaphatunk az igazi samplerok világából. Kisebb nyomozással találtam rá a most következő tesztalanyom hazai képviselőjére. Igazából nem is sejtettem, hogy Magyarországon van az Akainak márkaképviselője, de a Proline Kft. személyében mégis ráakadtam. A most következő jószág az ismertté vált S-sorozat legkisebb tagja, az S-20.

Tudtommal ez a mini-sampler otthoni stúdiósoknak és DJ-knek lett kitalálva – még nem nagyon használtam ilyen jellegű hangszert, de oly pofonegyszerű a működése, hogy még a kezelési útmutatót se kellett kinyitnom. Tulajdonképpen három részre bontható a programstruktúrája. Az első a Play mode, ennek az a lényege, hogy a képen is látható 1-16 gombokhoz általunk hozzárendelt mintákkal eljátszódzunk. Egyszerre nyolc hangminta szólhat meg. Ha esetleg egy loop van bemintázva, akkor a Hold/Loop gomb lenyomása után hozzá sem kell érni semmihez, mert az S-20 körkörös lejátszva magától ismétli azt. Persze ezeket a lehetőségeket be is lehet állítani valahol, erre szolgál az Edit mode. Ennek a kezelése tényleg pofonegyszerű, hiszen a menüpontok az LCD kijelző mellé vannak írva, a LED-ek és a nyilacskás gombok segítségével választ-

hatjuk ki a kívánt funkciót. Az értékek az LCD-n láthatóak, a közvetlenül alatta lévő + és – gombokkal változtathatunk rajtuk. Itt állítható be, hogy a hangmintának melyik részét akarjuk loopoltatni, azaz ismételtetni. Ennél természetesen két paramétert lehet megadni, a kezdő- és végpontot (mint a trackerekben), ezen kívül lehet a hangmagasságot is állítani (-50 és +50 között), valamint még azt is, hogy ha MIDI billentyűzetet használunk hozzá, akkor melyik minta melyik billentyűn szólaljon meg. A Disk menüpontban menthetjük, tölthetjük a mintákat, valamint formázhatjuk 3.5 inches lemezünket Akai formátumúra. Négy darab gyári lemez jár a kicsikéhez, amin próbára tehetjük tudásunkat.

Logikusan következik a Sample mode, hiszen valahogy a mintáknak gépbe kell kerülniük. Egy piros Rec gomb látható Rec level tekerő alatt. A felvétel egyszerűen történik: meg kell nyomni a Rec gombot, ekkor hallhatóvá válik a be-meneteken jövő hang. Ha beállítottuk record levelt, már csak azt gombot kell megnyomnunk, amihez kívánt hangmintát hozzá akarjuk rendelni. Az alapkiépítésben az S-20-nak 1 MB memóriája van, ami 32 KHz, sztereo mintázásnál hét másodperc mintavételi időt jelent. Ez természetesen jobban kihasz-

## Skywalker

nálható, ha 16 vagy 8 KHz-en mintázunk (vagy monóban), de így már jelentős a minőségromlás is. Ha ezen változtatni szeretnénk, akkor lehet bővíteni a memóriát, ekkor 32 KHz-en, sztereóban akár 131 másodperc áll a rendelkezésünkre.

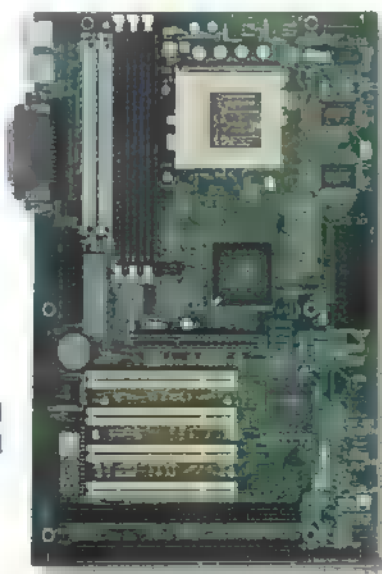
Mivel az S-20 performance jellegű (színpadi használatra javasolt), saját beépített 4 sávú sequencere is van. Ezzel vehetjük fel azt, hogy mikor melyik gombot tartjuk nyomva, MIDI-vel is kitűnően jól működik. Igaz, felmerült néhány kisebb probléma, de ezt ráfoghatjuk arra is, hogy nem kifejezetten számítógépes használatra lett kialakítva. Ez a kis sampler eleendő ahhoz, hogy kiegészítésnek szolgáljon egy másik hangszer mellé, és esetleg groove-ok ebből szóljanak. Persze, ha DJ szeretnél lenni, akkor is segítségére szolgálhat lemezjátszók mellett. Az ára pedig viszonylag olcsó, 115.000 + ÁFA. Az S-20-ról, vagy nagyobb testvéreiről bővebb felvilágosítást kaphatok a Proline Kft-től (Tel.: 367-8299, e-mail: hproline@hungary.net). Még vár rátok két fejezet a mini samplerokról, de hogy konkrétan mi következik, az maradjon meglepi. **PC X**



## AOpen<sup>®</sup>



UDMA-2-es szabvány, 40-szeres sebesség, az ismert formátumok mellett az újraindító lemezeket is kezeli. Norton AntiVirus SE és Norton Virtual Drive programokkal.  
Ára: 18 800 Ft + ÁFA



AOpen **ATX** típusú alaplap - ideális az **K6-2 3DNow!** processzorhoz: **cache**, 100MHz (112MHz), ATX formátum, 2 ISA, 1 AGP, **chipset (MVP3)** - 2 év garancia!  
Ára: 23 600 Ft + ÁFA

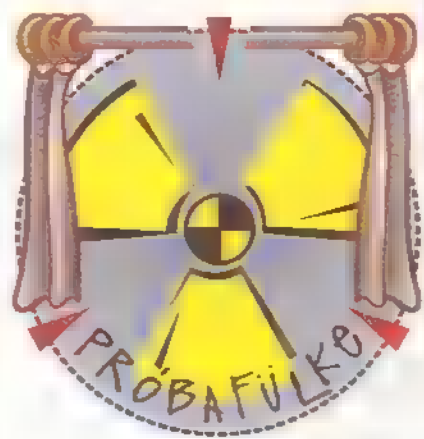
Az év újdonsága: **ABIT BH6 BX** típusú, Pentium II alaplap: 2 ISA, 5 (!) **AGP** és 1 AGP - tuningolható!  
2 év teljeskörű garancia!  
Ára: 29 600 Ft + ÁFA

Cherry billentyűzetek 2 év garanciával!

**CHERRY**

Új üzletünk címe:  
1091 Budapest, Kálvin tér 7.  
Tel.: 218-9501  
www.elender.hu/amiga

PC and Modell 2000 Kft.  
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.  
Tel./Fax: 352-8576  
amigac@mail.elender.hu



# CD-ROM olvasók

## 32-SZERESEK ÉS NAGYOBBAK

Schuerue

Az árlistákban és üzletekben CD-ROM olvasó után keresgélve szinte kizárólag a „20x”, azaz húszszoros sebességű feletti kategóriával lehet találkozni. Ennek a nagysebességű kategóriának néhány képviselőjét faggattuk arról, hogy mennyi is az annyi.

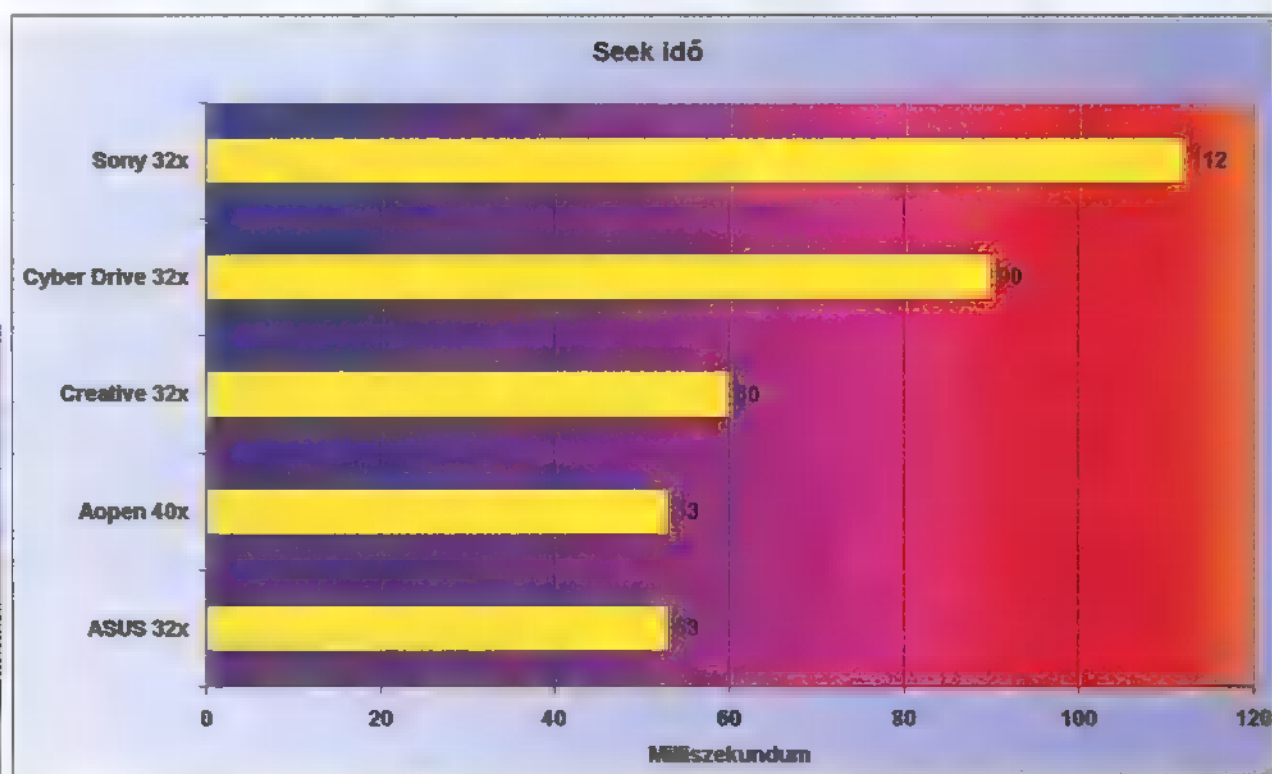
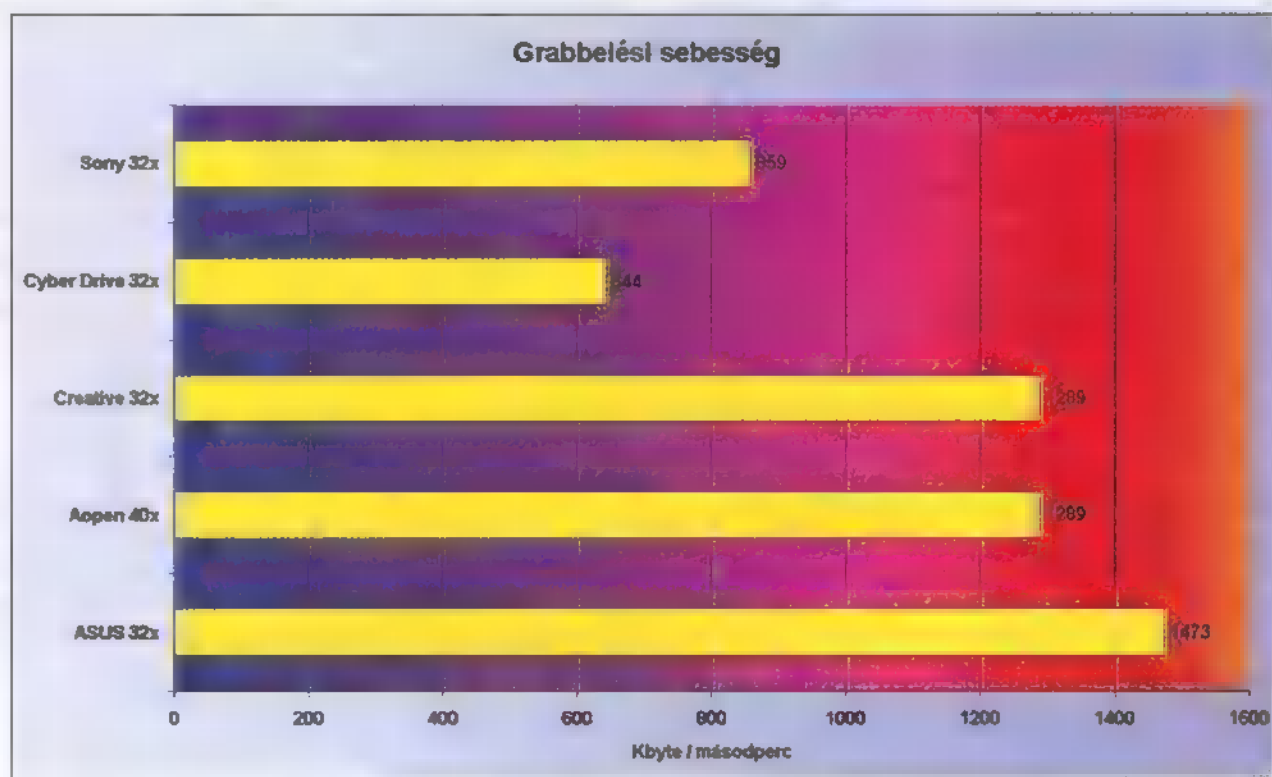
Talán kevesen tudják, hogy a kompakt lemez, azaz CD, ellentétben a mágneslemezek különböző fajtáival, nem koncentrikus körökben és sugárirányú mezőkre osztva tárolja az adatokat, hanem egyetlen hosszú, a lemez közepétől kifelé futó spirálban. Akárcsak a zenei, bakelit lemezeknél (bár pont fordított irányban) – a fej azonban itt sem fut végig ezen a spirális pályán, ugyanúgy sugárirányban mozog, mint a mágneslemezeknél. Az olvasáskor egy lézerdíóda fénye verődik vissza a lemez felületéről, pontosabban ha sima, akkor visszaverődik, ha pedig lyuk van a felületben, akkor logikusan nem verődik vissza. Mivel az ada-

tok bináris formában kerülnek fel – legyen szó akár milyen típusról a zenétől a videóig –, nem is kell jobb tárolási mód, mint a pit-land kétpólusú kódolása. Az adatok folyamatos vonalban való felírásának felhasználás függvényében lehetnek előnyei és hátrányai egyaránt. Amennyiben folyamatosan hosszabb részt kell leolvasni (például egy szám lejátszása, vagy mozgókép adatai), nagyon kényelmes, hogy az olvasófejet szépen nyugodtan lehet a lemez szélé felé tologatni.

A nagy forgási sebességű meghajtóknál azonban gondot okozhat, hogy a belső ív rövidebb, ezért sokkal lassabban forog, mint a külső. Vagy a lemez elején

jönnek lassan az adatok, vagy a végén lesz már olvashatatlannul gyors a forgás. A megoldást a CLV (Constant Linear Velocity) technológia kínálja, ami annyit jelent, hogy a meghajtó az érzékelő képességeihez igazítja a lemez mozgatásának sebességét: a lemez szélé felé haladva egyre lassabban forog a korong. Adatlemeznél azonban elég ritka a folyamatos végigolvasás – így vetődik fel a keresés problémája. A folyamatos spirálnál ugyanis nincsenek meg azok a nagyon pontosan pozicionált határok, mint a szektoros felosztásnál. Ez utóbbi miatt valószínűtlen, hogy a CD olvasók elérési időben megközelítsék a mai merevlemezek sebességét, annak ellenére, hogy az olvasási sebesség ugrásszerűen növekszik.

A leggyakrabban emlegetett jellemző az átviteli sebesség, ezt jelzi a gyakran a névvel együtt emlegetett szorzó. Az első, szabványos CD-ROM meghajtók olvasási sebessége minimálisan 150 Kbyte volt másodpercenként, ennyi kell ugyanis ahhoz, hogy folyamatosan lehessen a szabványban meghatározott minőségű zenét lejátszani. Az értéket nem számítástechnikusok ta-



**Ready<sup>®</sup> COMPUTERS KFT.**  
 Bp. V. ker. Vadász utca 36.  
 H-P: 9.30-18.00 Szó.: 9.00-13.00  
 Tel: 331-0518, Fax: 311-8671  
<http://www.ready.hu>  
 Részletes árlista: 2-333-666/1310#

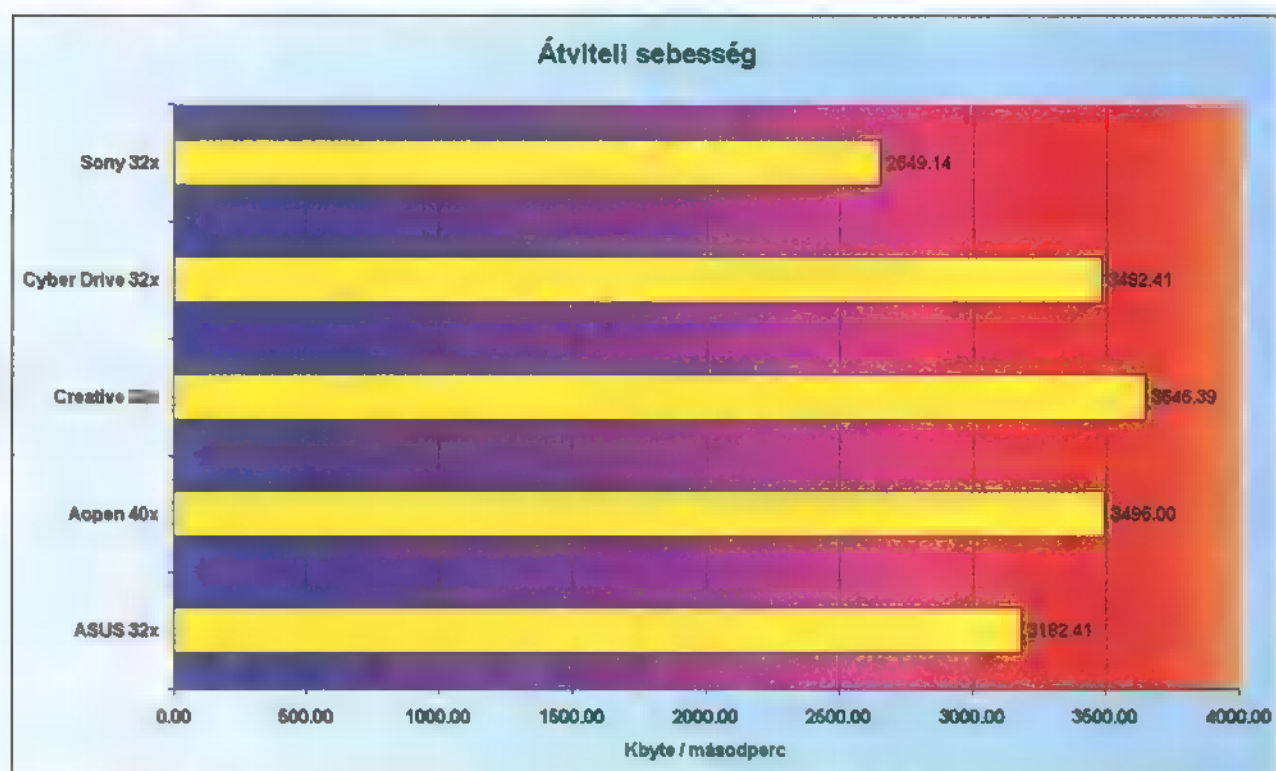
**SZÁMÍTÓGÉPEK**

<b>STATION</b>	84.600 Ft
IBM 233MX, 16 MB SD, 1.44 FDD, 1.6 GB HDD, 14" SVGA, 1 MB PCI VGA	
<b>OPTIMAL</b>	121.500 Ft
AMD K6 266, 32 MB SD, 1.44 FDD, 2.5 GB HDD, 24x CD, 14" SVGA, 2 MB PCI VGA, SB PRO	
<b>INTERMÉDIA</b>	137.200 Ft
IP2 300 CEL, 64 MB SD, 1.44 FDD, 3.2 GB HDD, SB PRO, 32x CD, 14" SVGA, 4 MB AGP VGA	
<b>ULTIMATE</b>	367.500 Ft
IP-2 400, 128 MB SD100, 1.44 FDD, 7.8 GB HDD, SB64, 32x ASUS CD, 17" SVGA, 8 MB AGP VGA, MLI 190 SUBWOOFER	

+ minden géphez: egér, ház, billentyűzet.  
**Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk.**

Árunk nettó árak  
 Az átváltoztatás jogát fenntartjuk.

**Ready Compker Kft.**



lálták ki, hanem az audiótechnikából vették át. A szorzó annyit jelent, hogy ennek ■ minimum követelménynek hányszorosával képes olvasni a meghajtó, vagyis a 32x esetén 4800 Kbyte/s az elérhető maximum. Ezt persze csak ideális körülmények között tudja elérni a meghajtó, amihez annyi feltételnek kell teljesülni, hogy valószínűtlen, hogy a laboratóriumi kísérleteken kívül bárhol is összejönne. A legalapvetőbb talán, hogy szennyezéstől mentesnek kell lennie ■ lemezeknek, mivel ha rosszabbak a visszaverési tulajdonságai ■ felületnek, akkor részolvasást kell ismétlni. A forgatómotor sebességét pedig erősen befolyásolhatja ■ számítógép tápjának az ideális középértéktől ■ szabványban engedélyezett minimális eltérése is. Sokáig lehetne még sorolni ■ különböző kifogásokat, összefoglalva azonban csak annyit, hogy ■ termékek szorzói inkább viszonyító adatok, mint valós értékek – a 32x valóban gyorsabb valamivel, mint ■ 24x, de ■ 4800Kb/s átvittelt nem kell készpénznek venni.

A másik, könnyebb mérhetősége miatt sokkal jobban árulkodó adat az elérési idő. Ez a milliszekundumban megadott érték a fejpozicionáló elektronika és mechanika sebességéről ad tájékoztatást. Igen sarkalatos pontja még az olvasónak, hogy kezeli-e ■ kifejezetten

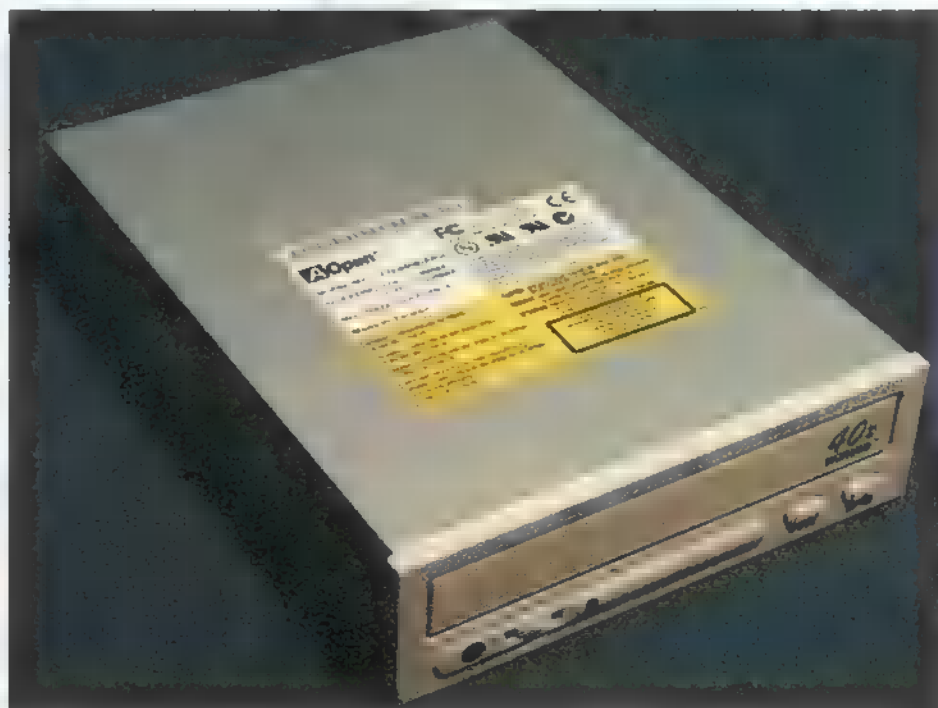
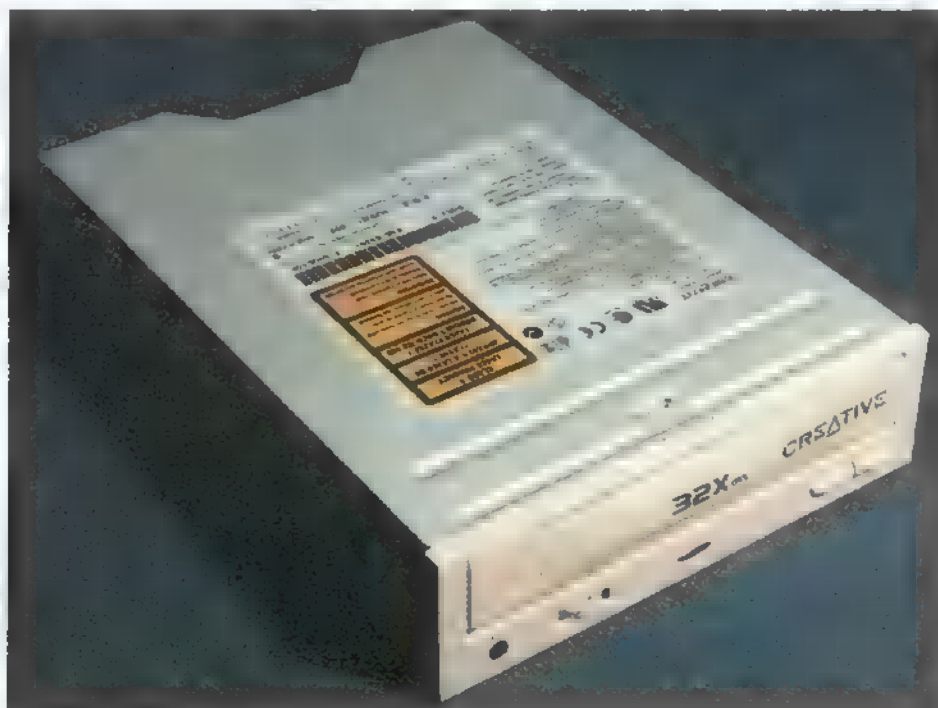
adatot tartalmazó CD-k számára kitalált MODE2 lemezeket. Ebben a szabványban ugyanis kihasználják némi többlet területet néhány tíz megabájtnyi hely megnyerésére, a MODE1 660MB-ján túl. Az MP3 rajongók számára legalább ennyire lényeges, hogy a zenei trackeket milyen sebességgel tudja adatként átadni ■ meghajtó, hiszen ■ hang megszólaltatását a számítógéptől függetlenül, beépített D/A átalakítója segítségével végzi (magyarán mekkora sebességgel tudod „leszedni” az audio trackeket – ■ szerk.).

A méréseket egy konfigurációban, ugyanazokkal a lemezekkel, mindössze a meghajtókat cserélgetve végeztük el. Audioméréshez egy Omega lemezt használtunk, adat CD-nk pedig egy ősrégi 7th Guest gyári lemez volt. Ez utóbbi alkalmas a remegési hajlam érzékelésére is, mivel egyike az első CD-s programoknak, és akkoriban még nem figyeltek az egyenletes súlyelosztásra, így egyik oldalára háromszor annyi festék került. A nagy forgási sebességű meghajtóban az ilyen féloldalas lemezek hajlamosak beremegni, számtalan olvasási hibát generálva. A meghajtó „toleranciáját”, vagyis a lemezhibákkal szembeni elnézőségét egy lassan a hatodik évébe lépő, sokat tapasztalt, itt-ott karcolatokkal ékesített írott lemezzel teszteltük. Az átvit-

teli sebesség méréséhez egy kis programocskát használtunk, ami folyamatosan végigolvassa a lemez teljes adattartalmát, folyamatosan mérve az érvényes értéket, és a megadja a teljes futási időt. A keresési időt egy régebbi PC-X CD-n megjelent Systest nevezető programmal határoztuk meg. A grabbelési sebességet pedig az EasyCD beépített tesztprogramjával tudakoltuk meg. Természetesen mindenhol átlagoltunk.

### Aopen 40x

A mezőny magát legnagyobbjának mondó darabja – méréseink szerint azonban elmarad az ígért teljesítménytől, igaz, még így is az egyik leggyorsabb. Nemcsak tálcanyitó gombbal van felszerelve, de a többfunkciós play-stop gomb használatával program nélkül is lehet zeni CD-t lejátszani. A fejhallgató csatlakozó mellett analóg hangerő-szabályzóval és vésznyitó nyilással is felszerelték. Szükség esetén függőlegesen is használható, sőt ebben az állapotában sem kell füleket hajtogatni vagy pattintani a lemezre. A mezőny egyetlen meghajtója, amely a Mode 4 mellett UDMA 2 üzemmódban is tud üzemelni, ehhez azonban egy jumpert el kell távolítani a beszereléskor. A tesztlemezőnk egyetlen futtatásánál sem rezgett, és hangja ■ fordulatszám ellenére minimális volt. A karcos, öreg CD-t is gond nélkül kezelte. A dobozban minden megtalálható, ami az üzembe helyezéshez szükséges (az IDE kábel kivételével), még csavarok is. Meghajtóprogramra csak DOS és Win3.11 alatt van szükség (mellékelik), hangkábele azonban igencsak rövid volt. Az átlagosnál némileg magasabb árat erősen ellensúlyozza ■ mellé adott programcsomag, ami egy Norton AntiVirus és egy Symantec Virtual Drive teljes, dobozos verzióját tartalmazza. Az elsőt nem nagyon hiszem, hogy be kéne mutatni, a második program pedig egy igen profi CD emulátor, ami ■ teljes lemeztartalom vinyóra másolását és onnan való futtatását teszi lehetővé. A tesztdarabot ■ PC and Modell 2000 Kft-től kaptuk (Tel.: 352-8576), ára 18800 Ft + ÁFA.



## Asus 32x

Minőségi alaplapjairól ismert gyártó CD meghajtója. Szintén képes zenei CD lejátszására programok segítségével, amit akár a hangkártyán keresztül, akár közvetlenül az előlapról hallgathatunk, utóbbi esetben egy csavarható potméterrel szabályozva a hangerőt. A tálcát egy vékony drót segítségével itt is nyitható, szükség esetén használható függőleges pozícióban. Automatikusan azonosítja magát és Mode 4 meghajtóként jelentkezik be. Rezgésmentesen forgatja a lemezeket, bár hangoskodik a felpörgés alatt, az állatorvosi pacink ellen azonban nem volt kifogása. Dobozos alkatrész lévén, itt is minden kellékanyag megtalálható, bár az audiókábel hossza itt sem nyerte el tetszésemet – a régebbi operációs rendszerek használói is megtalálják a telepítéshez szükséges állományokat. A teszt-darabot a Tamex Kft-től kaptuk (Tel.: 252-7116), ára 14000 Ft + ÁFA.

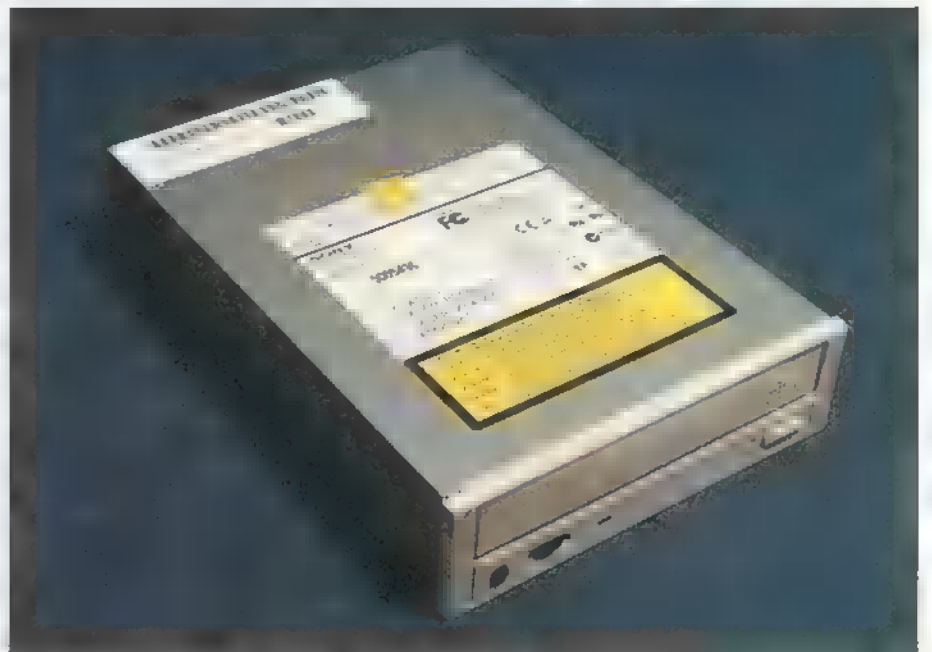
## Creative 32x

Nyílt titok, hogy a Creative-nak nincs saját CD-ROM olvasó gyártósora, hanem a Matsushita (Panasonic) drive-okat forgalmazza saját nevével, kiegészítéseivel. A nevének PC-s zenéhez való kapcsolódásához most sem maradt hűtlen, meghajtója képes önmagában lejátszani a zenei lemezeket, annak ellenére, hogy Win95/98-hoz is mellékelnek egy lejátszó programot. A fejhallgató csatlakozó a hozzá tartozó analóg hangerő szabályzóval és a tápnélküli tálcanyitó itt is megvan. Szerelhető függőlegesen is, ekkor a lemezre néhány fület kell rápattintani, hogy a helyén tartsa. Mode 4-es meghajtó származása ellenére Creative-ként azonosítja magát. A megszokott rezgés kiegyenlítő ablak eltűnt ugyan, de nem rángatta a Hetedik Vendeget, felpörgése nem volt túlságosan hangos, viszont lemezérzékelésnél és adatkeresésnél igencsak hallható volt a fejmozgatása. A megviselt lemezt is olvasta,


bár egyes pontokon elbizonytalanodott, de csak lassulással jelezte ezt. Teljes szerelőkészlet jár hozzá, annak ellenére, hogy OEM, vagyis zacskós ki-szerelést kaptunk. Különleges szolgáltatása, hogy a nyitva felejtett tálcát kb. egy perc elteltével visszahúzza, ami hasznos lehet a letörésveszély csökkentésében, de kicsit bosszantó, ha keresgélés után zárt ajtót találunk (vagy épp rázárja az ujjunkra). A teszt-darabot a Pilot Comp Kft-től kaptuk (Tel.: 351-2338), ára 12900 Ft + ÁFA.

## Cyber Drive 32x

Az újabban feltűnt „ egzotikus” meghajtótípusok képviselője. Csak egyetlen gombot találunk az előlapon, a tálcát nyitására-zárására, a hangerőszabályzó, fejhallgató csatlakozó és vésznyitó társaságában. Bár Mode 4-ként üzemel, a BIOS és az op. rendszer számára mint ATAPI CD azonosítja magát. A rezgések megszüntetésére hivatott kiegyenlítő mechanika ellenére hajlamos volt a zümmögésre, karcos lemezzel pedig többször is hibázott. Viszonylag csendes a forgatómotorja, a fejmozgatás azonban erősen hallatszik. Beszerelni csak vízszintesen lehet – a dobozban a leírás mellett hangkábel és DOS/Win3.11 meghajtóprogramot lehet találni. Nagy hátránya a mezőny többi tagjával szemben, hogy még gyári specifikációja szerint sem olvas Mode 2 lemezeket. A teszt-darabot a PC and Modell 2000 Kft-től kaptuk, ára 9200 Ft + ÁFA.



## Sony 32x CDU701

A CD-ROM kínálat egyik legrégebbi és erősen meghatározó gyártójának új modellje, amely az alap elvárások kielégítésére született. Csak tálcanyitó és hangerőszabályzó kapott rajta helyet a vésznyitó és fejhallgató csatlakozó mellett. Mode 4 üzemben dolgozik, rezgésmentesen, bár viszonylag hangosan forgatva a lemezeket. Sem a kiegyensúlyozatlan, sem a karcos lemezzel nem voltak problémái. A Sony-tól megszokott tekergetős fülek használatával függőlegesen is szerelhető. Meghajtóprogram és audiókábel teszi teljessé az OEM csomagot. A teszt-darabot a Pilot Comp Kft-től kaptuk, ára 12900 Ft + ÁFA. 



**Kiváló kis helyigényű CD tartó**  
újságmelléletek részére

CD tartó 12 db-os:	600Ft
5 db rendelése esetén:	500Ft
CD tartó 16 db-os:	650Ft
5 db rendelése esetén:	550Ft

Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák, a termék rendelése esetén átvállaljuk!

Rendelhető színek: fekete, középfehér, sötétfehér, bordó, lilá, fehé, zöld, farmer, rózsaszín, sárga.

**Megrendelhetők a gyártónál, telefonon vagy levélben:**

**Gyártó Számítás- és Irodatermelő**  
7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax:72/ 421-522  
Viszonteladókat is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!



# Hardware hírek



## HOTLINE NEWS

### Euroszámológép

A Texas Instrumentstól érkezett jópofa eszköz alapvetően hétköznapi számológép, megfelelve egy olyan funkcióval, hogy a tulajdonosa által beállított átváltási ráta alapján képes a helyi nemzeti valutában beírt összeget Euróba átszámolni (persze megfordítva is működik a dolog). Nincs semmi bődületes technikai bravúr a dolog mögött, egyszerűen csak egy jópofa szolgáltatás, elsősorban pénzüggel foglalkozók számára.



### Magyarított Win98

Hivatalosan a Compairen jelentették be a Win98 magyar változatát. Még a megjelenés előtt, de már a teljesen kész változatot alkalmunk volt kipróbálni. Mivel már hosszasan foglalkoztunk a

Win98-cal, nem bocsátkozunk ismétlésekbe, csak az első benyomásokról számolunk be. A régebbi Windows változatok esetében mindig akadtak eltérések a honosított és az USA változat között. Ilyet a Win98 esetében nem fedeztünk fel, viszont lemaradt a telepítő CD-ről a Web TV névre hallgató komponens, hiszen Európában nincs olyan szolgáltató, aki ilyen technológiával sugározná TV adást a neten.

### Mizújs AMD?

Néhány AMD-vel kapcsolatos hír következik. A közel-múltban bemutatott 350Mhz-es vagy annál gyorsabb K6-2-vel a bootoláskor kifagyhat a Win95 OSR2, OSR2.1, vagy OSR2.5. Az ok nem az AMD processzorokban, hanem a Windowsban keresendő. A hibajavítás már hozzáférhető, de csupán a létező legbonyolultabb módon, a Microsoft Hotline segítségével (a Win98 és az NT esetében nem jelentkezik a probléma). Az idei Mikroprocesszor Fórumon október 13-14-én bemutatták az AMD új processzorgenerációját, a K7-et. Forgalomba majd csak a jövő év első

## Sam. Joe

negyedében kerülnek (most novemberben pedig a K6 380 és 400 MHz-es változatai várhatóak). A K6-2 eladási sikere átlendítette a céget a holtpontra, és így ismét nyereséges a cég.

### Kormányzati kérdések

Az előző számban beharangoztuk a Logitech force feedback játékeztető tesztjét. Nos, decemberre halasztottuk a cikk közlését, mert épp most futott be a Microsoft Sidewinder és az ACTLabs RS kormány is. Így átfogóbb összehasonlító tesztet közölhetünk decemberben. Egyelőre csak annyi, hogy a MS wheel szuper!



**SPeCi COMPUTER KFT**

1148 Budapest, Bánki Donát u. 62. Tel./fax:220-0590  
Nyitvatartás H-P:10-18 óráig, Szombaton:10-13 óráig  
Home-page: <http://www.speci.hu> E-mail: [speci@speci.hu](mailto:speci@speci.hu)

**Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi áron!**

 **46.980.-ft**  **32.200.-ft**


**Színes monitorok: 26.900.-ft-tól**

 **ABIT Bh6 alaplap csak 28.800.-ft**


**Komplett Pentium gépek monitor nélkül már: 72.900.-tól.**

Gépbővítést, átalakítást, CD-írást vállalunk, akár azonnalra is.

Az árak az október 14-i árakat tükrözik a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák és beszerzésüktől függően változhatnak.




**vagy**



**az egyszemélyes stúdió**

**TB DAYTONA HANGKÁRTYA MOST CSAK 14.900 Ft!**

**AMECON Inc.**  
TEL.: 216-6715  
e-mail: [amecon@westel900.net](mailto:amecon@westel900.net)



# VIRTUAL WORLD

Ha valamelyik üzletünkben november 31-ig DUNE 2000-t vásárolsz, akkor egy 6.000 Ft értékű Virtual World Tagsági Kártyát kapsz ajándékba, amellyel minden további CD-ROM árából 10% kedvezmény illet meg.

## AKCIÓ!



### 7.880.-

11.880 + 6.000 = 17.880  
helyett 7.880

#### Átrium Mozi

1024 Bp Margit krt.. 55  
tel.:316-0186

#### Újlaki Üzletház

1036 Bp Bécsi út 34-36  
tel.:250-5200/122

#### Újpesti Centrum

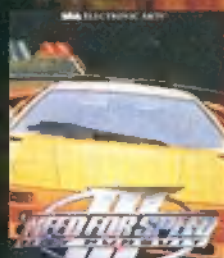
1041 Bp. István út 10  
tel.:369-5155/61

#### Alfa CD Center

1148 Bp. Örs Vezér tere  
tel.:222-2350

#### Mammut Üzletház

1022 Bp Lövőház u 11lem  
tel.:345-8141



NEED FOR SPEED III

9.880



TEAM APACHE

9.880



GROUND ZERO

HÍVJ!



MORTAL KOMBAT 4

11.880



WARGAMES

9.880



MIGHT & MAGIC VI

6.880



DEATHTRAP DUNGEON

9.880

AH-64D Longbow	3880	Dungeon Keeper	5880	Lula - The Sexy Empire	9880
Archimedean Dynasty 3DFX	3880	F/A-18 Korea	6880	M1 Tank Platoon 2	9880
Armor Command	9880	F1 Racing (Ubisoft)	9880	MAX 2 P Mechanized Assault	9880
Armored Fist 2	4880	F-15 Jane's	5880	Mechecommander	11880
Balance of Power	2880	F22 AD Fighter	7880	Micro Machines 3	9880
Battlezone	8880	Fallout	7880	Might & Magic 6	6990
Blade Runner	5880	Final Fantasy	9880	Monkey Island 3	9880
Blaster	2880	Fifa Soccer '98	8880	Monthly Python - Meaning of Life	9880
Bicycle Classic	1480	Fighting Force	6880	Moto Racer	9880
Carmageddon	5880	Flight Simulator '98	12880	Motorhead	9880
Commandos	9880	Forma 1 GP 2	5880	Myth: The Fallen Lords	6880
C&C Sole Survivor	9880	Forsaken	4880	Need for Speed 3	9880
Conflict: Freespace	9880	Grand Theft Auto	9880	NBA Live '98	9880
Croc	9880	Heart of Darkness	9880	NHL Hockey '98	5880
Dark Earth	5880	Heavy Gear	9880	Quake	4880
Dark Omen + Deadlock	9880	Hexplode	9880	Quake - Deathmatch Maker	1880
Deadly Games	4880	I-War	9880	Quake 2	8880
Deathtrap Dungeon	9880	Incoming	11880	Quake 2: The Reckoning	8880
Dementia	2880	International Rally C.	1990	Rally Bajnokság	1990
Diablo - Hellfire	6880	Jazz JackRabbit 2	5880	Rayman Designer	3880
Dominion	9880	JK Mysteries of the Sith	2880	Rebellion	9880
DUNE 2000	9880	Longbow 2	9880	Red Alert - Domination Pack	14880

# VIRTUAL WORLD

Mammut Üzletház  
1022 Bp. Lövház u 8 II.em  
tel.: 345-8141

Átrium Mozi  
1024 Bp. Margit körút 55  
tel.: 316-0186

Alfa CD Center  
1148 Bp. Örs Vezér tere  
tel.: 222-2350

Újlaki Üzletház  
1036 Bp. Bécsi út 34-36  
tel.: 250-5200/122

Újpesti Centrum  
1041 Bp. István u 10  
tel.: 369-5155/61

Final Fantasy VII



PlayStation 13.880

Colin McRae Rally



PlayStation 13.880

Micro Machines 3



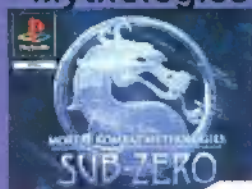
11.880

World Cup 98



PlayStation 10.880

Mortal Kombat  
Mythologies



PlayStation 13.880

G-Police



PlayStation 13.880

Pandemonium 2



PlayStation 8.880

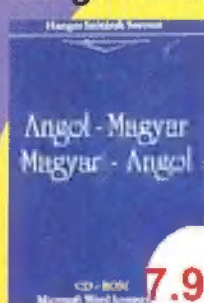
Time Crisis



PlayStation 13.880

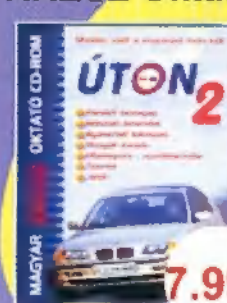
SONY PLAYSTATION

Angol-Magyar  
hangosztár



7.990

KRESZ Oktató 6 nyelvű szótár

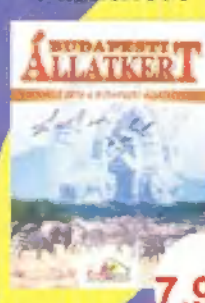


7.990



3.990

Budapesti  
Állatkert



7.990

A Jövő Titkai



7.990

Hupikék Törpikék  
Teletranszporttörp



6.990

Tanuljunk a  
Törpökkel



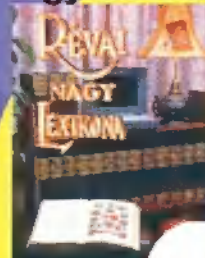
7.990

Matematika



6.990

Révai  
nagy lexikona



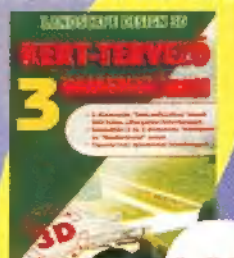
12.500

Tolnai  
világtörténelem

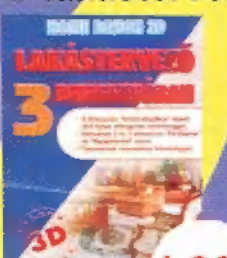


9.990

3D Kert-tervező 3D lakástervező

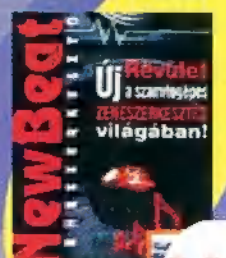


4.990



4.990

New Beat



6.990

NASA  
története



7.990

Magyar  
betűkészlet

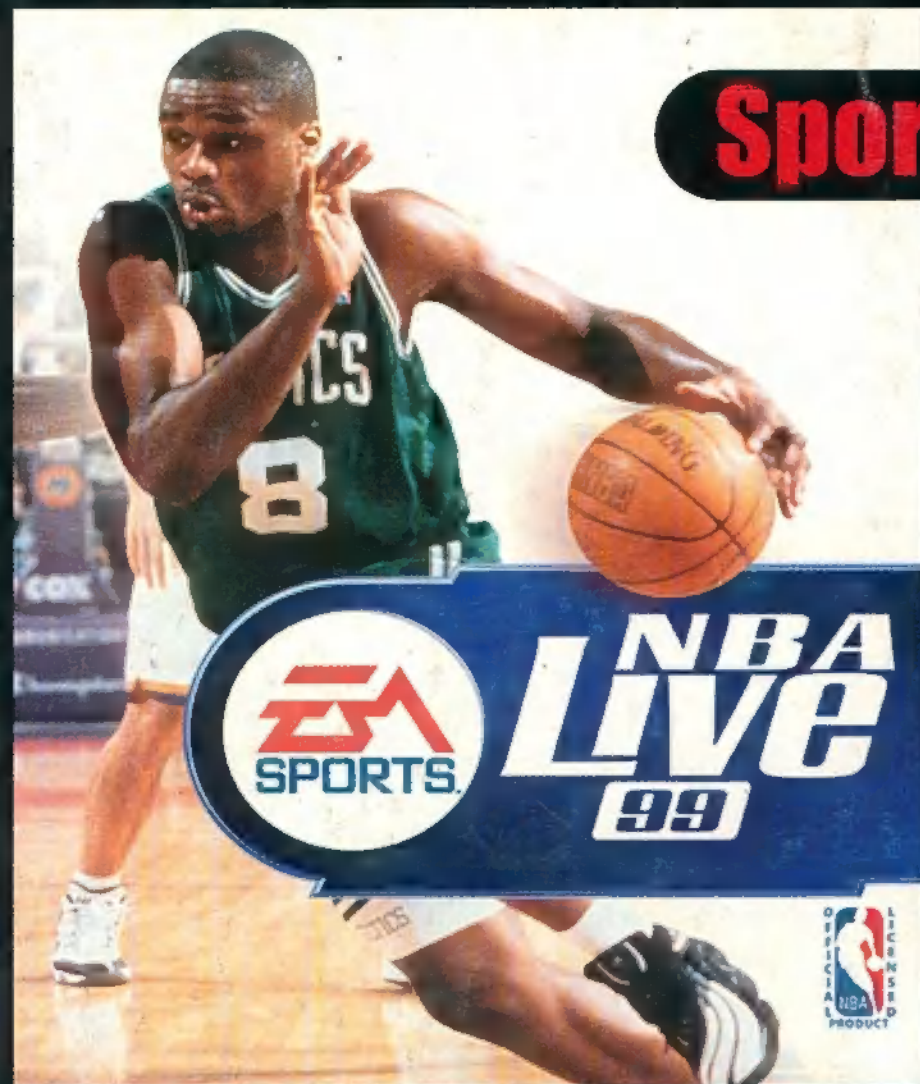


5.990

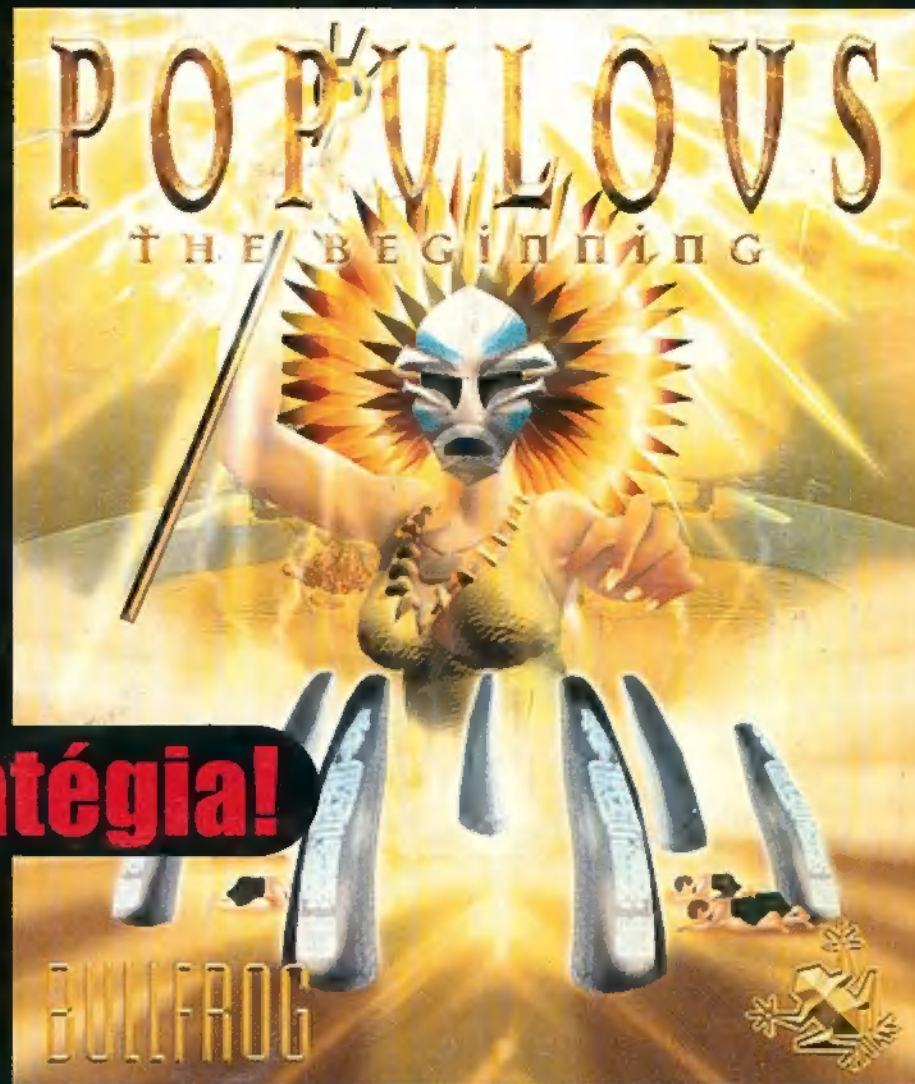
CD-ROM

homepage:  
[www.virtual.hu](http://www.virtual.hu)

# Újabb sikerprogramok várnak rád!



**Sport!**



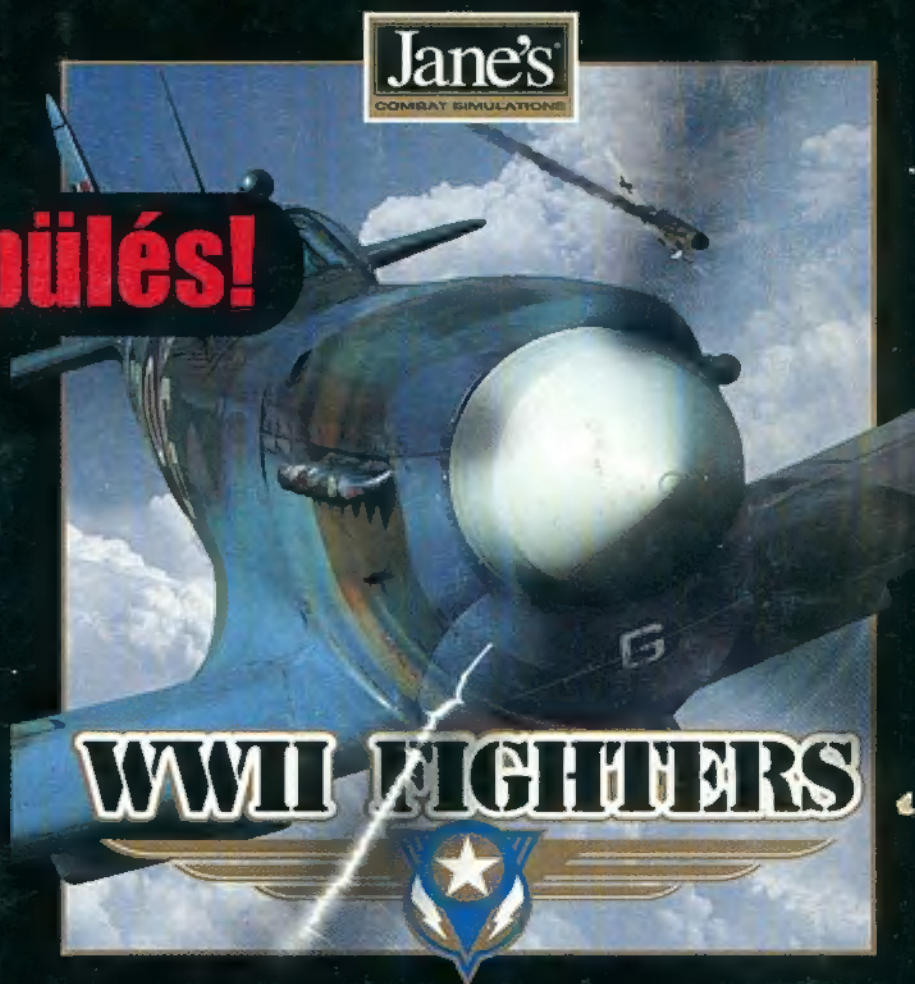
**Stratégia!**

**...és ez is mind Electronic Arts™ játéka!**



**Kaland!**

**X-Files: The Game**



**Repülés!**

**WWII FIGHTERS**

Magyarországon forgalmazza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselője, Budapest 1077, Wesselényi u.25. Tel.: 351-3078. Kiemelt viszonteladók az ország minden pontján:  
 ●576 Kbyte Shop1024 Budapest, Lövőház u.2-6. (Mammut Üzletház)345-8076 ●576 Kbyte Shop1137 Budapest, Pozsonyi u.14.359-0576 ●576 Kbyte ShopPólus Center, Center Court 237. 419-4117 ●Automex1072 Budapest, Rákóczi út 4. 351- 5015 ● Automex1077 Budapest, Wesselényi u.21. 461-5700 ●BASE Szalvter Diszkont1072 Budapest, Dab u.45. 351-8395 ●CD Galaxis1114 Budapest, Városhelyi Pál u.8. 361-4061 ●CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Amisz park 1. 26/541-583 ●CORA Hipermarket 2045 Törökbalint, Törbágy u.1. 23/515-582 ●FOTEX Records Virgin Megastore Duna Plaza1135 Budapest, Váci út 178. 465-1105 ●FOTEX Records 1052 Budapest, Szervita tér 2. 318-3395 ●FOTEX Records 4025 Debrecen, Piac u.23. 52/428-027 ●FOTEX Records 6720 Szeged, Kelemen u.8. 62/481-835 ●FOTEX Records 8200 Veszprém, Vár Áruház 88/427-489 ●Juventus Team1145 Budapest, Róna u.161. 221-5453 ●Media Markt Europark1191 Budapest, Üllői út 201. 347-1650 ●Skála Arrobona Áruház 9024 Győr, Arany J. u. 16. 96/319-444 ●Skála Budapest Nagyruház 1117 Budapest, Október 23. iku u. 6-10. 385-2222 ●Skála Dunaújváros Áruház 2400 Dunaújváros, Dózsa Gy. u. 56. 25/313-241 ●Skála Fehérvár Áruház 8000 Székesfehérvár, Rákóczi u. 3. 22/312-935 ●Skála Gyöngyszöv Áruház 3200 Gyöngyös, Kohány u. 21-25. 37/312-338 ●Skála Konzum Áruház 7621 Pécs, Kossuth tér 5. 72/233-422 ●Skála Metro Áruház 1062 Budapest, Nyugati tér 1-2. 353-2222 ●Virtual World Alfa CD-Center 1148 Budapest, Őrs Vezér tér 23. 222-2350 ●Virtual World Átrium Mozi 1024 Budapest, Margit krt. 56. 316-0186 ●Virtual World Mammut Üzletház1024 Budapest, Lövőház u. 2-6. 345-8141 ●Virtual World Újlaki Üzletház1036 Budapest, Bécsi út 34. 250-5200 ●Virtual World Újpesti Centrum 1041 Budapest, István u.10. 369-5155